电脑应用和娱乐的第一选择 总第84期

大众软件

2000
19

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述

Linux，为无人关注的热点喝彩

■ 实用软件

语音E-mail谁主沉浮

极速办公新概念——Office 10 Beta 1先睹为快

■ 硬件评析

帝盟Rio 600 MP3随身听测试

AMD x86-64架构

■ 网络时代

Download攻略手记

高效实用的网络技术

■ 专题企划

大众的声音——记TOP TEN五周年

■ 前线地带

暗黑破坏神 II ——毁灭之王

古龙群侠传

■ 游戏赏析

全明星网球2000

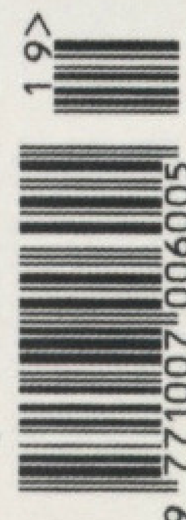
重金属——FAKK2

■ 攻略指引

冰风谷传奇

KA-52鳄鱼小队

零售价 ¥: 6.5元


ISSN 1007-0060

PC NEW TIMES
电脑新时代

你是业余的但是没人敢说你不专业，因为你拥有《电脑新……

你喜欢硬件，
整天把硬盘 CPU 挂在嘴边，
侃一个小时都不觉得口渴。

你拆了又装，
装了又拆还想找到 CPU 上的螺丝钉。

你没有机箱，
没有电源开关，
还嫌自己的计算机不够 COOL。

你看到电脑文章就撕下来塞进口袋，
还得用针线封了口，
还是怕人抢。

你不惜重金，
花多少钱也得买块好显卡。

你左手拿着窝头，
右手却用着 100 块钱的鼠标，
口袋里还塞着一把二手内存条。

你用 CPU 芯片改装钥匙坠，
把 12v 的风扇装进你家的电视机，
还非要找个用硬盘改装的闹钟放在床头。

你可真够 DIY 的。
不过看来你还是有点土。

因为《电脑新时代》已经来临，
它会告诉你怎样才能成为那种不是专业却没有人敢说你不专业的那种人。
来吧，你还等什么？



《电脑新时代》是大众软件杂志社全新推出的电脑硬件类刊物，面向家庭用户、电脑爱好者及硬件发烧友。

杂志以报道电脑硬件及相关技术为主，我们谨希望能站在技术前沿，第一向读者朋友做最全面、最实用的报告。主要栏目包括“新闻综述”、“报告”、“技术前沿”、“DIY 地带”、“应用心得”、“特划”、“购买指南”。《电脑新时代》月刊，12 期，每期 128 页正文，值得收藏。

定价人民币：6.00 元。邮发代号：2–9

编辑部报告

祝大家国庆节快乐！

去年共和国50年庆典的热闹场面还历历在目，转眼之间她就又长大了一岁，我们也都跟着又老去了一年，真真是岁月如梭、光阴似箭啊。《大众软件》创刊5周年的活动已然尘埃落定，纪念刊和光盘上市了，庆祝活动办完了，大奖小奖早已浮出水面，朋友们来了又走了，而忙成一团的众小编们的心里却都是沉甸甸的。大家都很清楚杂志社5年的小结已经过去，《大众软件》曾经的辉煌也已成了历史。站在历史和未来的结合点上，我们看到这5年的《大众软件》已在我们身后慢慢合上了自己的篇章，而未来之路在我们面前延伸到无穷远处——新世纪的《大众软件》会变成什么样子？答案应该就在大家的手中，这里的大家，说的是每个人，包括你、我、他……

国庆节编辑部放假7天，因此下下期（也就是今年第21期，11月上）杂志的出刊日期又将向后顺延一周。今年以来不断有读者询问杂志的出刊日期到底是哪一天，在这里我想再次说明一下：今年杂志是以双周为制作周期，遇有节假日顺延。但杂志一般是在隔周的周日面市，因此请各地读者注意掌握。其实这么做的原因在年初的编辑部报告中早已提及，主要是出于小编们的私心——惦记着工作去游玩的滋味实在是不好受，因此今年编辑部在大的节日安排了3个完整的假期，这一点相信大家都能理解。这不，离国庆放假还有十好几天，有个叫阿飞的人便开始哭喊着要回襄樊老家，看那架势似乎谁拦着他，他就要和谁拼命。“我说阿飞啊，国庆节这7天编辑部没人不行啊，值班这个活又不累，大不了接接电话什么的，你前一段做纪念刊忙得够呛，这个好差事我看就交给你来做吧，劳逸结合嘛，呵呵呵……”

《写在杂志边上——大众软件五周年》和《水晶宝合》上市后，编辑部不断接到读者来信，说买不到这两款产品。这主要是因为杂志社对它们的市场前景未敢做乐观的预期，因此首批发货量比较小，有些地方很难见到。根据读者的反映，发行部已在安排后续的出货，敬请各地没有买到这两款产品的读者耐心等待。同时大家也可以与我们的邮购中心联系邮购这两款产品。这两款产品属于杂志社的纪念性作品，数量有限，且极具收藏价值，请大家切勿错过机会。

最近国内的互联网业忽然变得有些风雨飘摇，曾经财大气粗的网站们纷纷紧缩开支，合并之声此起彼伏，看来中国互联网业也到了重新洗牌的时候了。想想也不奇怪，一个单纯依靠资本注入维持运营而毫无本地根基的行业，能够坚持这么久已经不容易了。每个人都不否认互联网是20世纪人类最伟大的发明之一，它已经极大地改变了人类社会的基本架构，而且这种影响必将在深度和广度两个方面继续迅猛推进下去。但是直到目前为止，人们还没有找到互联网与商业利润的最佳结合点，互联网界的冒险家们心满意足地点着圈来的大把钞票悄然上岸，留下一群后来者为了一个编织出来的神话在水中苦苦挣扎。当然也有赚到了的，“卖水”的Cisco公司就是一例，可惜这样的例子并不是人人都能做的。

我一直觉得互联网是一个本地化色彩极其浓厚的行业，你要在中国成功，就必须研究“中国特色”。不管这种“特色”是先进的还是落后的，是合理的还是不合理的，只要它存在，就有其合理性。而目前这种由“海归”们大肆炒作各种洋文缩写的舶来概念，以为原封不动地照抄照搬美国模式就能成功的做法能取得多大的成就，我持怀疑态度。互联网在中国，更多的是水面上喧嚣的泡沫，好像只是有闲阶层茶余饭后的谈资，与真正坚韧绵长的国民精神没有发生任何关联，其实这是一个机会。

说了这一些闲话，差点忘了正事。杂志社日前又有新的发展，承接了一本崭新的硬件杂志——《电脑新时代》。这本杂志以报道最新的硬件技术、最时尚的硬件产品以及流传于硬件DIY发烧友之中的各种心得秘技为主，大16开国际开本，64页正文，明年即将扩版为128页。目前杂志社已经分出精干人马由本社资深编辑带队全力以赴，争取为广大电脑爱好者献上另一道大餐。但因时日尚浅，各种疏漏在所难免，因此还请读者们多提宝贵意见。另外经过与邮政系统的友好协商，《大众软件》明年也将恢复邮局订阅，邮发代号为82-726，《大众软件CD》的邮发代号为82-727，而《电脑新时代》的邮发代号为2-952，订阅价6.00元，请大家速去各地邮局办理订阅手续。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘聿纲（主任）常胜（副主任）
杨文韬 汪澎 王刚 郭新宇 董汉涛
李广才 汪铁 彭程 朱俊飞 王泉
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：朱俊飞
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203、211
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年10月1日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第19期(总第84期)

专题企划

晶合通讯

前线地带

游戏试炼场

游戏赏析

实话实说

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

补丁铺

秘技屋

TOP TEN

网 址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

大众软件五周年庆典纪实
初窥Photoshop6.0
《幕府将军》中的日本历史
吸血鬼——化妆舞会

下期要目

网络广播站DIY
国内上网资费情况调查报告
黑暗王朝 II
魔导异元素

2000 年 10 月光盘目录

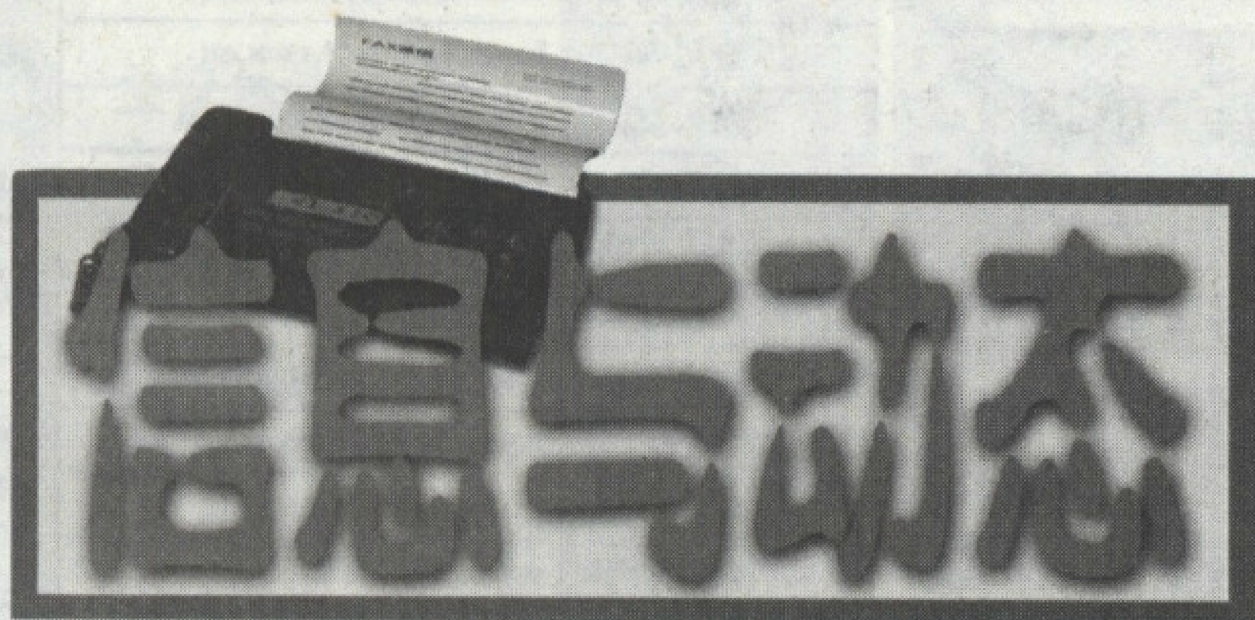
新手教程：Power Point中的多媒体幻灯片的制作
新片大赏：战神——战争狂啸
碟中网：帝国时代 II 专题站
软件长廊：Windows系统医生
休闲天地：日本卡通片击败好莱坞为时还远吗？

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯 毅 李 靖
蔡 旋 任 良 大胖子 费江枫
程 嘉 孟祥军 汪 军 祁 玲
祝佳音 黄 翎 李文春 张光宇
甘旭东 于国重

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



你好万维网率队获电子商务大赛冠军

近日，全国大学生电子商务应用设计大赛顺利落下帷幕，该赛事冠军由你好万维网（www.nihao.net）赞助的北方交通大学参赛队摘取。此次由上海交通大学和IBM（中国）有限公司联合举办的全国大学生电子商务应用设计大赛，代表了全国高校电子商务应用设计的最高水平。面对当今以网络技术为核心的信息社会，越来越多的企业认识到电子商务对充分利用企业资源、改变企业生产流程、建立新的经营管理模式，最终提高企业运营效率的重要意义。你好万维网正是以此目的为出发点赞助北方交通大学，为培养与网络经济时代相适应的大批新型、复合型电子商务人才做出努力。据悉，这次大赛从今年3月份开始，全国共有61所高校报名参加，提交方案的参赛队伍共计88支。作品全部采用IBM公司提供的Websphere Java和UDB的解决方案，同学们的作品涉及电子商务应用领域的各个方面，如保险业、交通运输、在线销售等等。

本刊记者

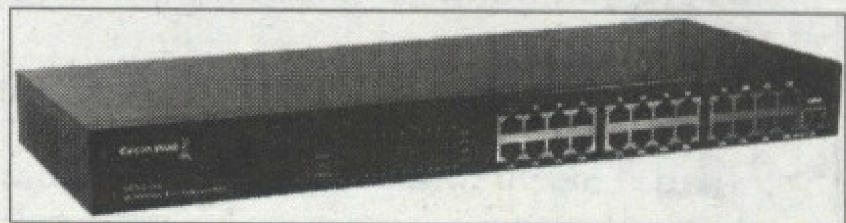
WPS 2000被评为国家级重点新产品

近日，记者从国家科学技术部下发的《2000年度国家重点新产品计划》中了解到，金山公司的WPS 2000智能集成办公系统被评为国家级重点新产品，并获得国家科技3项费用拨款50万元。分析WPS 2000能获此殊荣的原因，应得益于面对竞争的不断完善。从第一款WPS产品在1989年推出，到1999年WPS 2000的上市，它的经历极富戏剧性：既有市场占有率高达90%以上的兴旺景象，也有过面临放弃抉择的窘境。应该说WPS能走到今天，靠的是不服输的一股韧劲。自1999年以来，金山公司投入了很多精力丰富WPS产品线，目前已包括面向政府机关公文处理的WPS 2000公文版，完全面对家庭用户的WPS 2000家庭版，以及根据文字处理软件的特点和输入文字的需要而开发的WPS 2000手写系统等等。前不久金山公司又推出基于互联网的iWPS.net产品，内置了WPS 2000的核心功能，集拨号上网、网页浏览、邮件收发、查杀病毒、中文域名查询、下载阅读电子图书等功能于一体，是金山公司“中国软件.net”战略的第一步。根据调查，目前WPS的市场占有率在30%以上，特别是中小型城市的用户日渐增多。另据金山公司介绍，WPS 2001版正在紧张研发之中，预计今年11月左右上市。

本刊记者

长城网络产品全线降价

从今年9月11日起，长城网络将再出惊人动作：在保证网络产品原有品质与服务的前提下，一举进行全线降价，其中一款GEH-2524X集线器的降价幅度更达到了25%，从3999元降至2999元。此举使长城继推出2000元以下16口交换机之后，又成为国有品牌中第一个将市场主流网络产品——24口集线器降至3000元以下的厂家。随着网络技术的发展，作为局域网中重要的连接设备，集线器以其方便和经济的特点深受用户喜爱，普及率日渐提高。长城网络这次主推的GEH-2524X 10/100Mbps双速以太网集线器，以其优良的性能价格比为中小企业提供快速、可靠的网络连接。它拥有24个RJ-45端口，每个端口自动检测10/100Mbps网络速度；1个级联口，无需使用交叉双绞线，即可实现与其它集线器或网络设备的级联；GEH-2524X还支持可堆叠，最大堆叠数目可达4个。通过内置交换模块，内部10Mbps和100Mbps网段之间可以相互通讯。更为简便的是，GEH-2524X支持即插即用，无需进行任何软件设置，其前面板上丰富的LED指示灯使系统和各端口的工作状态一目了然。



本刊记者

中国企业电子商务工程启动

高效率、低成本是电子商务的生命力所在，不实现企业电子商务的广泛化，就无法降低我国电子商务活动的社会总成本和单位成本，就不能充分体现电子商务活动应有的效率和效益。今年9月1日，创联万网联合多家合作伙伴在京举行了“中国企业电子商务工程启动暨百万网站平台赠送”新闻发布会，以企业电子商务广泛化为主题的中国电子商务发展推进工程从此启动。此次启动的中国企业电子商务工程是在国家有关部委的指导下，在中国电信中国企业上网工程的基础上，由创联万网国际信息技术（北京）有限公司联合国内知名的互联网平台提供商、接入服务商、内容提供商和国际上主流的电子商务软硬件产品提供商、金融机构以及媒体共同发起的。主题是通过宣传、培训和提供低成本、优质、零风险的电子商务互联网平台解决方案，用3到5年的时间，实现中国企业电子商务广泛化，即国内企业，特别是中小型企业中的多数都拥有开展电子商务活动的基础手段，从根本上解决中国发展电子商务面临的企业主体缺乏的核心障碍。

本刊记者

三联书店全面进军电子出版业

具有60多年历史、享誉中外出版界、传播界、文化界的生活·读书·新知三联书店，日前在京宣布全面进军电子出版业，并同期推出“着迷900”大型英语学习系列软件。三联书店此次一次性向市场推出15种英语学习类电子出版物，几乎涵盖了从小学到成人、从生活到办公、从升级考试到英语娱乐的所有人群。目前，传统出版行业出版多媒体软件已是司空见惯的事，但像三联书店这样携“重磅炸弹”大规模进军电子出版行业，在传统出版业中尚属首次。在谈到产品时，三联书店总经理董秀玉向与会人员介绍了其策略合作伙伴——英业达集团，这次三联书店推出的“着迷900”系列软件是由英业达集团（天津）电子技术有限公司开发的。该公司现有员工300人，其产品《大唐诗录》曾获1993-1997年“最佳创意奖”以及“全国十佳多媒体光盘奖”，《新英语九百句》被评为1998年“全国十大最受欢迎软件”。另外，“着迷900”大型英语学习系列软件首发仪式于今年9月9日在中关村海龙大厦广场举行。为配合首发仪式，公司特别在海龙广场标志性建筑“科学技术是第一生产力”的电子牌下搭设了宽大的舞台。从当天上午10点到下午4点，仅首发现场即售出软件数千套。



本刊记者

搜狐、联众结成网络游戏新联盟

今年9月8日，国内著名中文门户网站搜狐公司（SOHU.com）和国内最大的网络游戏网站联众网络游戏世界（Ourgame.com）在北京签署战略合作协议，正式宣布双方结盟为战略合作伙伴，共同推动网络游戏的发展。同时，由双方携手推出的联合频道——“联众搜狐棋牌频道”也将在搜狐网站正式挂牌成立。随着网络在国内的普及，网络游戏也在以惊人的速度发展，网络游戏正显示出无限的商机。此次两大网站结为同盟，可谓优势互补，资源共享。作为双方结盟的产物，置于搜狐网站的“联众搜狐棋牌世界”将为网络游戏用户提供更快、更好的网络棋牌游戏和更多的各类棋牌新闻、技巧等相关信息，达到双方资源的最佳组合。与此同时，联众-搜狐联名卡也正式公开发行，作为游戏俱乐部会员的持卡者将能享受到更多的网络环境、打折优惠以及与专业棋手过招的机会。

本刊记者

Macromedia公司在京举办新产品发布会

今年9月11日，世界著名软件公司Macromedia公司与iTOM公司联手，在北京举行了Macromedia公司新产品发布会。本次发布会与“Build for Speed”Macromedia技术巡回研讨会2000（北京站）会议同时举行，吸引了业内许多开发者及感兴趣人群的目光。Macromedia公司于1994年正式进入中国市场，并身处网上出版、多媒体、图形处理等领域的国际领先地位，其主要软件产品Freehand、Fireworks、Dreamweaver、Flash、Director、Authorware等，已被广泛应用于Internet各个领域。为了更好地开拓中国市场，Macromedia公司于1997年开始在中国举办年度性技术推广活动，今年Macromedia公司与其中国区市场合作伙伴iTOM公司共同举办的“Build for Speed”Macromedia技术巡回研讨会2000规模大于以往历届，同时在这次巡回研讨会的北京站还特别举办了Macromedia公司新产品发布会，主要由两部分组成：新版Macromedia Flash 5和Macromedia公司中文官方网站www.macromediachina.com。Flash是Macromedia公司的主要软件产品之一，它可以制作出精美简洁的WEB导航、互动图片以及绚烂夺目的动画效果。而Macromedia公司中文官方网站由产品介绍、技术支持、经典推荐、产品下载等栏目构成，为所有用户提供全方位的贴心服务。

本刊记者

ChinaQuest选择世纪互联网IDC

近日，记者从国内著名的网络服务商世纪互联网获悉：专业提供因特网地理信息服务的公司——上海摩天网络（城市通）与世纪互联网达成合作，其大型网站www.ChinaQuest.com已进驻世纪互联网的Internet数据中心（IDC），由世纪互联网IDC为其提供高品质的互联网络资源、设施和无间断的运行监管服务。这是继天极网等多家大型网站之后，又一家进驻世纪互联网IDC的大型专业信息服务网站。ChinaQuest（城市通）是一家立足于亚洲地区的因特网地理信息服务商，为各类门户网站、专业网站和企业地理信息系统提供支持，使它们可以方便地在各自网站上使用ChinaQuest的技术向其用户提供各地的地图、道路和各种城市设施的浏览查询服务。ChinaQuest也为企业发布商业信息提供各种解决方案。ChinaQuest.com北京站点是城市通在北京提供服务的重要基础设施，是高可靠性的应用系统，对于系统的功能、可靠性、可管理性和安全性等都有很高要求。此外，世纪互联网提供的一系列增值服务，包括带宽控制、数据安全、管理服务等，也成为ChinaQuest选择世纪互联网IDC的重要因素。

本刊记者

掌上电脑有病毒

冠群金辰日前提醒广大掌上电脑用户：当心一种名为“自由A”的特洛伊木马。这是目前已知的第一个在Palm OS平台上发作的特洛伊木马。“自由A”伪装成目前流行的Palm GameBoy仿真程序的非法版本，当文件通过

热同步传输到手持设备上时，它会寻找和删除以前所安装的所有应用程序。由于掌上电脑能够重新进行设置，使丢失的数据再同步，因此冠群金辰的病毒研究人员认为这一病毒是温和的，并将继续监测该病毒在全球范围内的损害。这个针对掌上电脑的病毒可在对手持设备造成损害前在台式机上探测到，它是由冠群金辰公司的全球病毒监测网在世界范围内首次发现的。

本刊记者

戴尔付运第100万台PowerEdge服务器

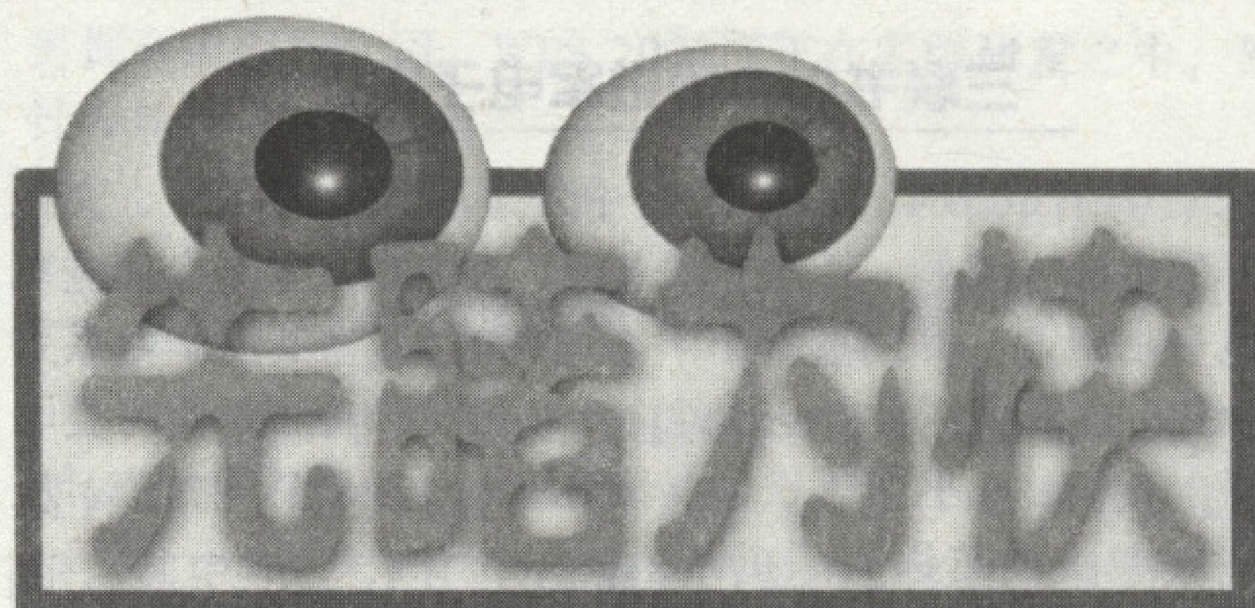
戴尔宣布将刚刚生产的第100万台PowerEdge服务器卖与摩托罗拉公司，第101万台卖与ThinkLink Inc.公司，从而奠定了戴尔企业产品部成立仅3年多以来的重要里程碑。摩托罗拉半导体产品部购入第100万台服务器PowerEdge 8450，以及27台其它戴尔系统，为全球25000名员工建立起强大的电邮基建。另外，著名的通讯应用服务供货商ThinkLink公司将采用PowerEdge 2450服务器，管理该网站每月高达2000万点击率的浏览需求。ThinkLink专门提供综合式信息处理及实时通讯服务。戴尔计算机公司高级副总裁兼亚太区总裁毛悦渊指出："我们推出企业产品不足4年，但已成为全球第2大英特尔架构服务器的供货商。凭着全新的PowerApp应用服务器和PowerVault储存产品，我们将继续为客户提供多元化的服务，协助他们发展互联网业务。"戴尔目前在亚太区的业务覆盖了中国大陆、澳大利亚、文莱、香港、印度、印度尼西亚、日本、韩国及其它国家和地区。

本刊记者

大众软件2000年8月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
卡通电脑制作宝典	超级医生3
新领杀毒软件	可爱小猫咪
东方虹	英雄传说V——海之槛歌（简版）
超级解霸2000（暑假版）	魔法大帝
卓越软件空间2000	新绝代双骄Ⅱ
藏经阁5	KA-52鳄鱼直升中队
虚拟光碟2000	笑傲江湖
瑞星千禧世纪版	中华客栈
黑客防线秘笈	极品飞车V——保时捷之旅
袖珍软件藏经阁	近距离作战Ⅳ（简体中文版）

综合类	
写在杂志边上——大众软件五周年	新电脑（2000.08）
暗黑破坏神Ⅱ攻略	卓越2000
特勤机甲队Ⅲ屏保壁纸	趋势（2000.08）
万智牌第六版补充包	音乐圣典MP3国外经典流行歌曲
笑傲江湖攻略秘技	MP3音乐梦工场



ADI M系列显示器

ADI于近日推出了全球领先的拥有立体效果的新一代显示器——M510（15"）和M700（17"）。这两款显示器的先进之处在于采用了ADI的专利技术，与配套的无线眼镜一起使用，通过左右眼看到的不同画面叠加成为真正意义上的3D立体画面。这套系统不需任何附加软件，只要在OSD中开启这一功能就可轻松实现立体效果。为了实现3D画面无闪烁，显示卡的刷新频率最好设置到120Hz，以使每只眼睛每秒都可以看到60帧画面。更值得一提的是，以前为了实现3D眼镜的立体功能，大都需要购买一块价值几千元的高档显卡，配合专用眼镜才能实现。现在只需购买一款ADI M510显示器，再加上一副专用眼镜即可享受虚拟现实技术带来的无穷快感，价格只有1500元左右。M510显示器的视频带宽达到了108MHz，在1024×768分辨率真彩设置下，刷新频率仍可达到85Hz。

本刊记者

力迈"数码骑士"MP3播放器

北京成功力迈信息科技有限公司推出的"数码系列"中又诞生了一款颇具特色、针对中低档市场的新品——力迈"数码骑士"MP3播放器。银白色的机身，中规中矩的外形设计，平凡中透着桀骜不驯。这款播放器的存储介质为Compact Flash Card微型闪存卡，简称CF卡，只有火柴盒大小，厚度仅为3mm。这款播放器的CF卡标准存储容量为32MB，用户可根据自己的需求扩充至64MB。它的数据传输采用了市场上比较普遍的并口传输，数据传输率高达170kbps。为了满足新潮一族们对音乐质感的追求，"数码骑士"设计了4种不同的音效选择，并且提供了在软件上编制声音均衡模式的功能，还可进行存储。另外它的音量控制采用了目前最流行的数字式调节方式。该款机型采用两节7号电池，可持续播放音乐8到10个小时。"数码骑士"MP3播放器的售价仅为998元，远远低于市面上的一些同类产品。



本刊记者

大白鲨Ⅳ型光驱

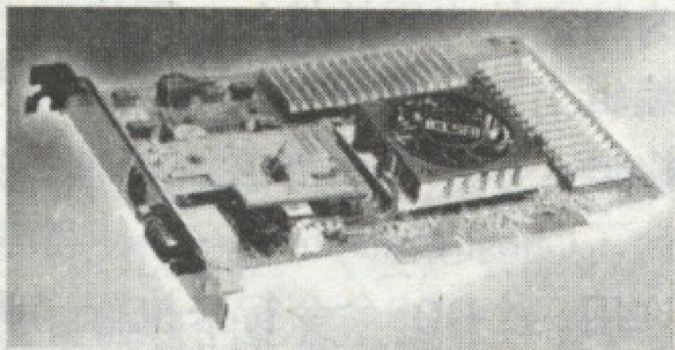
大白鲨光驱第四代已于今年9月上市。中科集团科技发展事业部是中国大陆第一家向用户提供“喷气式迷宫型”光驱的制造商。大白鲨第四代光驱是由该公司和日本R&D自行设计和开发的，该光驱巧妙地采用了喷气式风机的降噪结构，独家创造出了“迷宫式系统噪音管理结构”，它的DVD产品也将采用这种新一代迷宫式结构。同时，第四代大白鲨仍坚持采用日本三洋光头，虽然价格不菲，但质量一流。大白鲨Ⅳ型光驱内部也作了改进，大幅度提升了读取大容量数据的速度和能力，经过测试比同档产品在“改善长期工作的可靠度”方面性能提高了10%，其主要原因是它修正了循轨方式和在原1万次BIOS记录中又增加了5000次记录（共15000次）。由于Ⅳ型大白鲨光驱具有极好的性价比，中科集团将全面停产目前主流的Ⅱ型大白鲨光驱。为保护消费者合法权益，中科集团提醒广大用户：在购买原大白鲨Ⅱ型光驱时请认清包装内附带的用户服务卡、中科集团免费服务电话（800-810-0938）等正品标识，谨防受骗。



……………………………………………………本刊记者

影雷者GTS Ultra

此次艾尔莎（ELSA）影雷者GTS Ultra采用了nVIDIA最新的Geforce2 GTS Ultra芯片制成（又称为NV16），其最引人注目的地方是艾尔莎首次在该显卡的显存上安装了2排巨大的散热片，而且显示芯片上的超大散热风扇也别具特色，保证了显卡能在高温状态下长期稳定地工作。影雷者GTS Ultra配备了4ns的64MB DDR规格内存，同时内存频率达到了460MHz，同时配备有第2代几何运算及光源处理引擎（T&L），0.18微米的工艺制造流程，使其速度和稳定性尤为卓越。这款产品的超频性能更是不同凡响，核心频率可达250MHz。再加上每秒突破10亿像素的处理速度，性能高出GeForce 2 GTS 30%。同时影雷者 GTS Ultra也支持视频功能，消费者可以很容易地利用其视频输入、输出功能，进行影像的采集、剪辑和视讯会议等。影雷者GTS Ultra的视频子卡为选装设备，用户可根据自己的需求只购买单一的显卡，在以后需要时另行购买一块子卡安装上即可。影雷者GTS Ultra的完整包装也同样包含了容易安装使用的ELSA驱动程序，其针对nVIDIA最新驱动程序“Detonator3”做了最佳优化和修正，并在实用工具软件包中加入了PowerDVD等优秀软件。



……………………………………………………本刊记者

致福魔碟

致福讯息公司新近推出的“超级魔碟”系列光驱，作为其今年市场的主打产品，首先给人的感觉是生产厂家在设计和制造上的独巨匠心，且价格也极具诱惑力。整体而言，超级魔碟倾向于更具优势的价格定位，因此就其具有的先进功能以及良好的兼容性来说，尤其适合于那些对于价格十分敏感的用户。这款50倍速光驱——超级魔碟，采用了目前非常流行的全金属机芯，数据读取速度最高可达7500kB/s，而且在如此高速下，噪音相对要小得多，有效地解决了全钢机芯光驱噪音大的弊病。其支持的传输模式为Ultra DMA-33，使CPU的占用率达到极低的程度；支持数字输出功能。“超级魔碟”50倍速光驱是世界知名厂商——致福集团在大陆市场成功推出Modem、主板、显卡后的又一力作。能否将服务提升到令消费者满意的程度，是一个企业及其产品成功的关键。“超级魔碟”产品除了予以消费者3个月包换，一年保修的承诺外，还为经销商提供所需的备品，以便于及时更换。



……………………………………………………本刊记者

科士达UPS为彩票数据系统保驾护航

正值全国体育彩票系统陆续上马之际，科士达（KSTAR）电子有限公司生产的500VA UPS在贵阳、成都、天津等地与彩票数据系统进行配套安装，彩票系统运行良好，受到各界的好评。科士达电子有限公司是国内知名的高科技企业，主要从事UPS不间断电源的研究、开发、生产、经营及其代理业务。公司1999年生产总值达到了2亿5000多万，产品畅销东南亚及欧洲，用户遍及世界众多国家。针对中国电网的特点和电力要求，目前科士达公司一共向用户推出6种系列产品：后备式pro200系列、互动式GP600系列、在线GP800系列、MASIER系列和逆变器GP500系列以及邮电、铁道、电力专用逆变器Stanch Angel系列。产品容量从500VA到30kVA，是国内少数能生产全系列UPS的厂家之一。此次在体育彩票系统上配备的UPS是科士达公司PRO200系列之一——500VA UPS。在体育彩票系统上的大量使用，证明了该型号产品的成熟和可靠性，必将进一步拓宽科士达产品的知名度和市场空间。

……………………………………………………本刊记者

柯达推出新一代打印相纸

柯达公司日前宣布推出两款具有1440dpi解析度的打印相纸：“柯达喷墨特级光面相纸”系列及“柯达喷墨双面光面相纸”。这两款新产品除了具有1440dpi的高解析

度外，还具有光面表层、纯白亮丽纸质、细致艳丽色彩、快速干透及不易过底等6种共性，适用于各种品牌的彩色喷墨打印机，消费者可随时随地打印出媲美传统冲印相片质感的作品。柯达“喷墨特级光面相纸”的光面表层质地特别平滑，更具有如同相片一般的纸张厚度及质感，吸墨情况更佳；而且“喷墨特级光面相纸”还添加了影像稳定剂，加上纸质特别白，能清晰展现细腻的图像，令色彩更加亮丽，可与传统冲印技术相媲美，最适合打印或放大照片。此外，“喷墨特级光面相纸”还具有普通全页及“四开”格式供消费者选择，而且“四开”格式预设了切割线，让消费者不需切割即可轻易将A4相纸分为4张3R大小的相纸，简单方便。柯达“喷墨双面光面相纸”选用柔和光面表层，最适合自行制作日历、生日贺卡、产品简介、广告传单或餐厅菜单等小量印刷品，是SOHO一族的最佳选择。

……………………………………本刊记者

新大纲辅助教材免费抢滩学生市场

作为中国教育软件领域的佼佼者，翰林汇自发起“舍弃盗版，轻取黄金”打击盗版的活动之后，又隆重推出新大纲教学软件。翰林汇学校教育软件系列依据教育部教学大纲，其内容紧密配合现行中小学教材。在设计上，充分吸收了国内外教学软件的优点，结合中国中等教育及中学生心理特点，在开发中采用了目前世界上先进的开发环境，使软件在各个方面均处于同类产品的领先水平。定于今年10月1日正式上市的《翰林汇多媒体课堂》（初中3.0版），是全国首家根据2000年改版后的新教学大纲制作的教学软件。在此之前，翰林汇将利用各种途径使初中生们免费获得立时可用的该软件的试用盘（盘中是初一至初三上学期4—5课的内容）。这样，可以通过学生和家长的预先试用来减少购买的盲目性，使其对该教学软件的质量和功效有一个放心的把握，以最大限度地保护消费者利益。翰林汇公司为此专门举办了奖励活动：在2000年10月1日成品上市后，试用用户可凭试用盘中内附的优惠券，到任一有翰林汇软件产品的店面以7.5折购买《翰林汇多媒体课堂》（初中3.0版）年级套装一套。

……………………………………本刊记者

小蜜蜂财务软件

深圳市深软公司目前已基本完成与广州市基建系统的全面合作。至此，小蜜蜂财务管理软件（基建版）开始为全市近200家基建单位的理财及管理作出贡献。小蜜蜂财务管理软件基建版是在小蜜蜂财务软件的基础上开发完成的，因此不但继承了小蜜蜂财务软件特有的直观形象、易学易用的特点，更依据基建行业自身特点量身定做。它彻底避免了以往预、决算管理工作过程中出现的部分混乱现象，实行规范化操作，提高了工作效率，实现了计划、项目管理与财务核算的紧密结合，并加强了上下级之间的联系，具有鲜明的行业特性和较高的专业水准，是当前基建行业中推广比较成功的财务管理软件。该软件在深圳市基建系统得到成功应用后，经过专家组的试点和反复考察，又在广州市财政局得到了全面推广实施。

……………………………………本刊记者

微软推出Office 2000 SR-1a更新版

微软公司近日推出Office 2000的最新更新——Office 2000 SR-1a，从而为用户提供更好的Office 2000性能和更高的安全性。Office 2000 SR-1a已于今年9月起在大陆销售，它包括了各种Office 2000组件的更新，包括Excel 2000 SYLK文件安全性更新、Worm.Explore.Zip病毒警报以及ODBC安全缺陷修补程序包，以及更新到Windows 2000系统级别的Office 2000系统级别组件。通过更新，增强了Office 2000的集成化应用程序的性能，使访问和共享信息更加有效。微软公司建议所有Office 2000的用户立即升级到Office 2000 SR-1a，从而获得最佳的性能。从今年9月开始，所有新上市的Office 2000新包装产品都有SR-1a的明显标志，以便于用户识别。同时旨在解决跨国企业语言交流障碍、减少整体拥有成本的Office 2000 SR-1a国际版也已在中国推出，并以许可证的形式向企业客户提供直接购买、版本升级和产品升级3种采购方式。

……………………………………本刊记者

Symantec Ghost 6.5企业版

赛门铁克日前正式宣布发布其Ghost 6.5企业版。Ghost 6.5企业版是一个全面的PC管理软件，该软件提供给系统管理员灵活的操作系统配置解决方案，包括软件和硬件分配及灾难恢复功能，其中文版本将于今年11月在中国市场发售。Symantec Ghost 6.5包括一些专为系统管理员设计的新特性，包括Ghost自动安装（Ghost AutoInstall）——为联网或远程PC配置特定的应用映像和增量变化而设计的一项新特性。该项性能在网络环境或移动办公环境下自动分配、安装和进行软件配置。Ghost自动安装还使得系统管理员能够在单机PC上安装软件包和配置性能，并为特定的应用软件包、网络调度和功能性报告提供精确的编辑工具。控制精灵（Console Wizard）——提供易用的接口，该接口引导系统管理员完成普通Ghost任务。控制台（Ghost Console）——使得常规任务能够同时进行，允许用一个DOS命令行来执行、调度或发出常规任务指令。系统管理员能够以远程方式打开一台支持局域网唤醒功能的PC；从PC中抽取或加入映像；配置自动安装的应用软件包和增量变化；通过Unicast向PC传送单一的或可执行文件；向客户端发出任意指令，要求运行一个应用软件或者文件；最后关机。

……………………………………本刊记者

金山词霸2001 热卖中

金山词霸2000的升级新版本已于今年9月面世，命名为金山词霸.net 2001。金山词霸.net 2001的新特色可以用两句话来形容：“浩瀚无边，生生不息”。前一句形容词霸所包含的巨大词汇量，后一句则体现了通过http://www.iciba.net网站，可以实现专业词库下载、新词更新、网上信息定期推送以及在线查询等功能。长远来看，很有可能今后的升级就不需要再发布新的版本、生产新的光盘了，用户只需在网站上就可以实现词库、程序和插件的升级，一切简单到点击鼠标就可以完成。从功能上看，词霸2001最突出特点的就是实现了4向查询，包括英英、英汉、汉英、汉汉。特别值得一提的是，金山公司购买了美国最具权威性的《美国传统辞典》的使用权，保证了英英翻译的准确、权威。

零售价：38元（升级价：19.8元）

着迷词王2001 热卖中

《着迷词王2001》不仅充分提供传统电子词典所具有的海量词汇以供随时查询，结合“着迷900”全系列英语学习软件，更可使用户能够像查字典一样进行全面英语学习和参考使用。《着迷词王2001》集成了国内外最先进的语音技术、多媒体技术和其它软件技术，并依托Internet工具，独家提供电子词典网络更新服务功能，使用户在最小的经济投入下，拥有一“本”不仅内容极为丰富，并能够保持不断扩充和动态更新的海量电子辞典。它的“即看即查”功能可使用户鼠标移到哪里，就翻译到哪里。屏幕上的中英文字立即呈现双语译文，通过独特操作设计，避免解释窗口对原文的干扰。

零售价：15元（双CD）

会声会影4.0 热卖中

《会声会影4.0》简体中文版是友立公司众多明星产品中最为耀眼的一颗新星。在此之前，《会声会影4.0》日文版在日本一举夺得年度最流行的影像处理软件美誉。《会声会影4.0》简体中文版是为非专业人士精心设计和制作的、特别适合家庭视频影像处理的消费类非线性视频编辑软件，具有影片截取、剪辑、应用等强大功能，友好的界面令其操作异常简单。使用者能够快速、方便地将自己最精彩的影片集成在一起，在影片中加上动态字幕，在制作的同时加入自己设计的说明内容和优美的背景音乐，甚至能够在自己的影片中加入极炫目的影片转场特效。友立公司还随盘奉送大名鼎鼎的3D特效软件《Cool 3D》。



零售价：98元

近距离作战Ⅳ——阿登反击战 简体中文版 热卖中

1944年12月，第二次世界大战进入关键阶段，盟军突破德军防线进入欧洲。盟军突出部的位置使他们在德军的进攻下显得异常脆弱，关键的给养、增援部队和阵地随时面临危险，这里的战斗将对战争的结果产生决定性的影响！在这部游戏中，加入战争的双方都会采取偷袭、拼死防守、派遣间谍和破坏者这些令人兴奋和惊讶的战术。不论你率领那哪一方的军队，你都有必须决定何时何地部署自己的部队。向敌军发动空中打击的同时要随时提防敌军的空袭；变化多端的气候也会给你的进攻带来灾难。也许你可以改变一两场战役的胜负，但战争的历史是无法改变的。

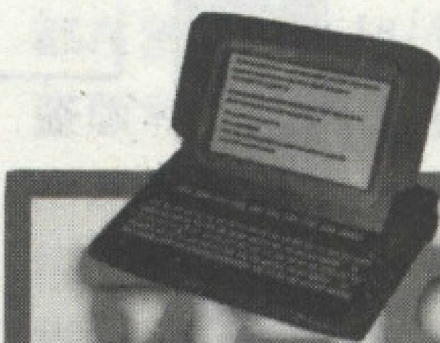


零售价：48元

天涯孤旅 热卖中

这是一款由青鸟工作室制作，成都众心电子技术开发有限公司发行的国产武侠RPG游戏。它突破了传统RPG的回合制框架，采用真正的即时战斗，一切均在激烈的场景转换中进行。游戏为斜45度3D画面，具有超大的游戏场景，每关的剧情和打斗均在同一个场景里完成，无需切换。游戏具有丰富的剧情，没有无聊的迷宫和踩地雷式的打斗，所有的战斗均有相应的事件。游戏中的大部分物品，如墙、花草、家具、围栏等均可在战斗中被毁坏和改变。电脑角色有视线范围的设定，如白天视线范围较大，夜间视线范围较小，墙、树和较大的物品均可挡住视线。游戏操作简单，一只鼠标即可控制游戏全过程。

零售价：39元（双CD）



新品热报

Linux为无人关注的热点喝彩

FLOYD&尚进

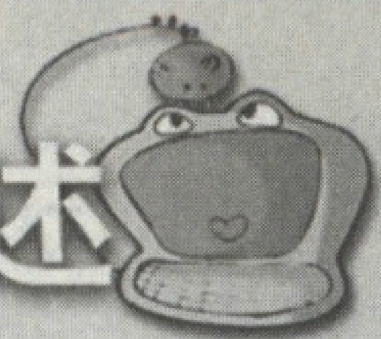


Linux，一个已经成为象征性的热点。自打1998年其世界性的高潮，一下子中国软件业木然了。不仅仅是对于其free的做法，更是对于其带来的世界性的软件工业变化。1999年可以说是Linux在中国真正扬名立万的一年。一时间一些并非世界性的Linux公司大举进入中国，为国内普及Linux概念的同时也带来了自己的Linux产品。与此同时RED HAT在纳斯达克的一鸣惊人，更为Linux在中国的人气飙升推入了一剂股票荷尔蒙，加之微软维纳斯1999年初遭到媒体阻击，自然使得崇尚免费同时受到股市欢迎的Linux成为中国IT从业人员茶余饭后又一个展示自己IT知识的新谈资。而后XTeamLinux、TurboLinux对于Linux的大张旗鼓，以及红旗Linux的悄然坠地更加使得国人开始关注Linux。不仅仅是关注Linux的免费开放源代码的商业策略如何赚到类似微软Windows那样的利润，同时也表现出中国IT界的大众盲目性与媒体欺骗性。但是直到BluePiont的出炉，以及其99年夏天在预装品牌电脑市场上的强力表现，再一次印证了不少业内高层人士对于Linux在中国扎根发展的敏锐感觉，以及之后BluePinont的上市，联想Happy Linux的出炉纷纷续写着Linux的神话。但是2000年明显感觉Linux的声音降低了，也许是因为互联网炒作的太过喧闹，才冷落了Linux。但是Linux在中国的脚步并没有放慢，只不过将声声作响的踢踏舞变成了轻盈的芭蕾罢了。中国Linux产业进入一个快速发展的新阶段，大家关注的目光已从Linux软件概念的炒作，转向对Linux各项技术、各种解决方案、各种实际应用以及Linux产业如何盈利等比较实际的问题上来。从1998年充满激情和幻想的第一次亲密接触，到今天中文Linux世界的百花齐放，自由软件在中国的辛勤播种每天都在收获着希望。

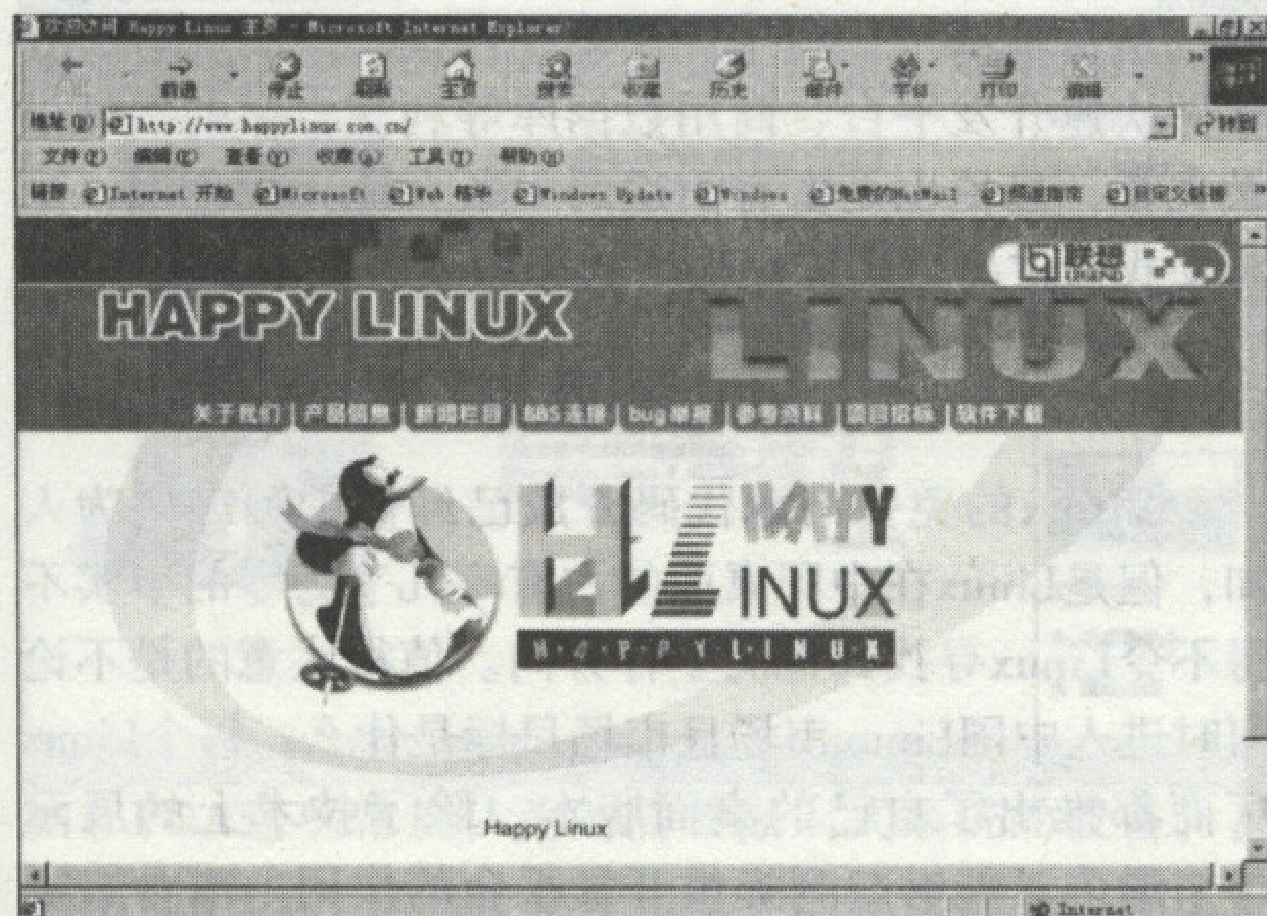
一、Linux在中国的这几年

尽管Linux已经进入中国有一段时日，但是世界Linux安装量最大的RED HAT却并没有真正进入中国市场，反而是一些台湾地区或者关注亚太市场的Linux厂商抢了先，除此以外国产的Linux也有一些。但是这些产品的技术到底如何呢？不久前大家一致看好的BluePoint不仅仅得到了长城、TCL等家用电脑的预装权，而且还不声不响在美国的股市上登了陆，借助媒体的炒作一下子从不被众人所知变为中国软件业的骄傲。但是经过这段时间的检验明显感觉BluePoint的市场动作不多，加之其技术上除了率先推出内核汉化外并无突破，使得BluePoint在今后中国的Linux市场竞争中并不能够占据明显的优势。与之相比冲浪（Xteam）就显得丰富得多。由于其Xteam小组早在1998年初就投入了中文Linux系统的开发工作，可以说冲浪算是国内第一个Linux开发公司。从其一系列的XteamLinux和不久前的Lindows明显地表示出冲浪将自己的Linux市场瞄准了个人用户。这一点尤其体现在Lindows这样一个帮助对于Windows有习惯性依赖的用户尝试Linux的产品上。但是Linux到底能够在中国个人电脑桌面占有多大的空间，似乎并非像XTeam想象的那样，而且与Windows争夺桌面也并非一个XTeam就能够做到的。而市场基础打得最好的Turbo Linux却因为没能够按照预期时间表上市，加之其7月国内高层的大变动，以及近一半骨干员工的离职使得其实力大打折扣。

而另一方面由中国科学院软件研究所与中文信息



处理中心联合组建的红旗Linux则代表了中国Linux的另一个方面，虽然直到今年7月才发布了2.0版本，但是其不折不扣的官方背景鲜明地表明了政府对于Linux的看法与期望。尽管红旗Linux不论技术还是市场都不能够与前面的几个相比，但是对于发展中国自己的操作系统这个问题上相信有中科院背景的红旗Linux肯定会



有很大的收益。同时作为中国IT龙头老大的联想新近推出的幸福Linux对于其他Linux厂商则带来了政府以外的又一个压力。原本联想是与XTeam合作开发Linux准备预装在联想的计算机上的，而且XTeam对于这样的市场期望也非常的高，派出了精兵强将与联想合作，而最终的结果是联想自己去开发Linux了，将最初的合作者放在了一边。

这从另一个侧面说明了中国Linux技术开发人员更多的还是单兵作战，并没有形成一个强有力的产业性的Linux开发背景。而且联想的幸福Linux明显是使用RED HAT的内核，从技术角度讲对于Linux无大作用，但是其大量的台式机预装量，以及嵌入式领域的良好市场前景却是每一个作Linux的公司所看中的。与此同时刚刚进入中国的XLinux却以仅仅143k的Quark冲击嵌入式的市场，避开已经很难进入的预装市场而主攻嵌入，也不能不算是Linux在中国发展的一个新阶段。在横向的层面上剖析中文Linux的细分市场，桌面仍旧是其心中隐隐的痛，尽管TCL、长城等著名PC品牌利用Linux的物美价廉力推低价电脑获得了市场的成功，但用户往往是将盗版的Win98替换预装的Linux进行使用，这种结果对于费尽心血和努力的Linux厂商来说，恐怕要比微软更尴尬和难以接受。

Linux在中国短短的两年发展历程，已经基本上完成了Linux市场普及阶段，像相关行业灌输Linux概念的阶段已经基本结束，加之Linux在股市上又阴雨连绵，从而加快了Linux向市场化盈利上的靠拢。

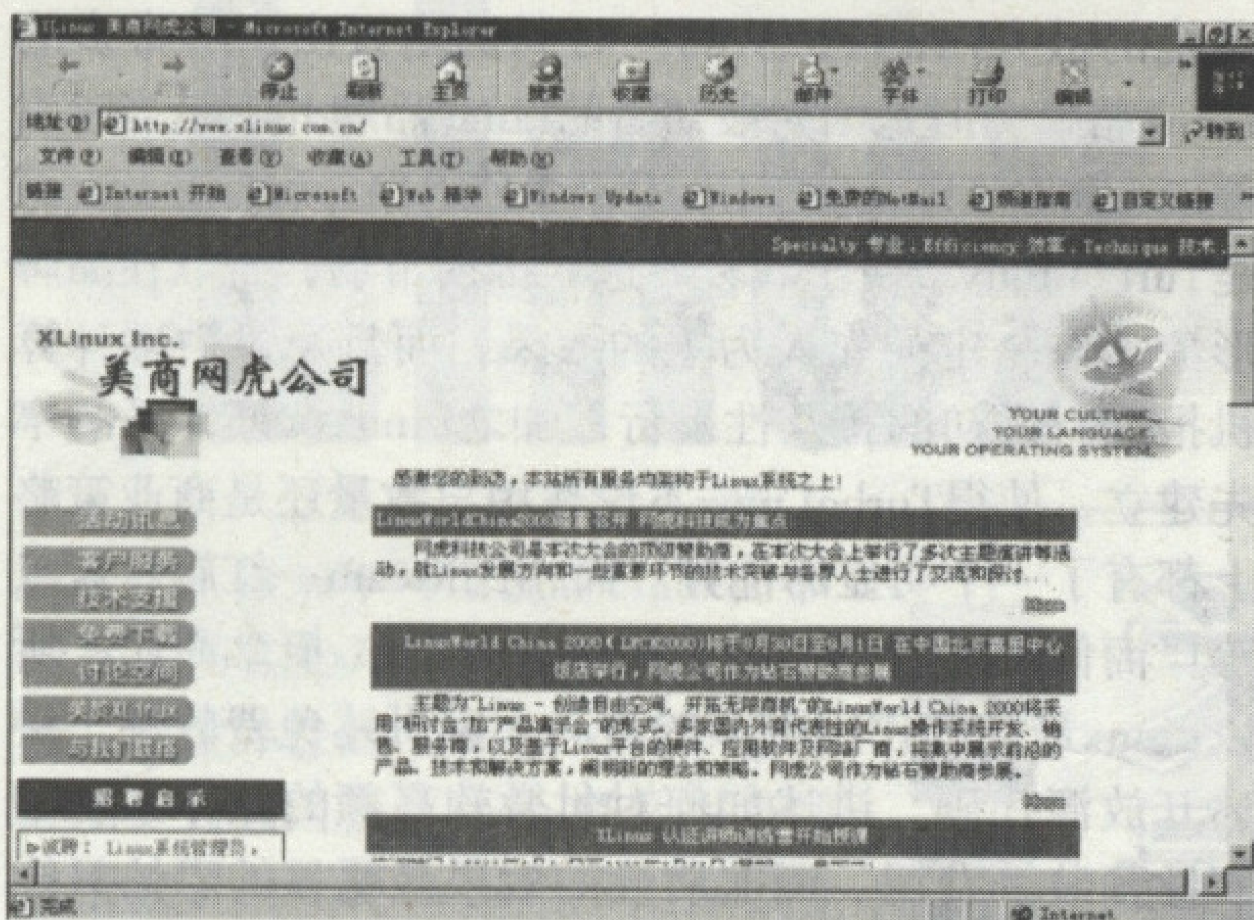
尽管Linux 1999年在中国一炮走红，但是不得不说明的是其之所以能够在短时间内进入中国IT主流视线，最根本的原因在于当时中国IT界棒喝微软的时代背景。于是找来了已经在世界IT领域公认的微软操作系统的敌人Linux，从而一时间国内冒出了非常多的Linux品牌。但是国内最知名的Linux品牌并不是当时引领Linux在NASDAQ血雨腥风的RED HAT（红帽），而是TurboLinux。由于其较早进入国内市场，所以在品牌形象上有一定的先入为主的效果，而且通过中国计算机报进行最初的普及性发行，加之Linux认证体系的率先建立，使得TurboLinux不论在用户数量还是商业策略上都有了一个明显的优势。而相比Xteam、红旗、蓝点等厂商们最终所作的更多的是普及Linux概念而已，所以Linux最初的作用更多的是向大家讲述免费软件，讲述开放源代码，讲述如何对付微软高额的操作系统垄断性预装的费用。而实质性的效果最明显的恐怕只能算是推动了低价电脑由于预装了Linux系统进而带动的成本下降。但是99年Linux在中国到底有多少突破性的进展，关键是与Windows争夺桌面的战斗中Linux并没有占到优势。由此Linux开始寻找新的发展方向。可以说Linux最初的虚热仅仅代表了Linux厂商推出产品的层次问题，基本上Linux的推广是采取先桌面，再服务器，最后是嵌入部分。所以明显感到进入2000年Linux除了版本的进步外，就只有Lindows这一个比较特别的产品了。但实质上2000年正是Linux在中国才进入了正式的起步发展阶段。Linux产品在中国从占领桌面系统发展到服务器这一个单一的策略，进入为立足桌面处处嵌入的策略阶段。嵌入式操作系统领域则是中文Linux活得最舒服的领域，随着WinCE因其庞大和臃肿为越来越多的开发商所摒弃，Linux几乎没有什么强大的竞争对手。另外，借助国家大力扶持集成电路和嵌入式电子产品的东风，中文Linux势必还将获得更多、更大的机会。

二、真正的市场在哪里

中文Linux的市场潜力很大，来自权威统计机构的数据也表明，中文Linux的销售量和装机量的增长速度都在紧逼甚至超过微软的Windows系列，但如果考虑到盗版和价格的因素，我们就不会为基于这些数字而作出的市场预期产生虚幻的判断。事实上，中文Linux市场问题的关键不在于盘子大小，而在于质量的高低，提升中文Linux的市场质量，正成为当务之急。

判断一个市场的优劣，盈利的状况可能是首当其冲的要素。然而，盈利对于中文Linux来说，恰恰是一道很难逾越的门槛。脱胎于自由软件的中文Linux，要

遵循自由软件的版权协议，不能违背公开源代码的自由之规，这就等于封死了依靠出售中文Linux以直接获利的所有希望。如果将盈利的突破口集中于提供建构于操作系统之上的各种应用服务，那么必须先培育出

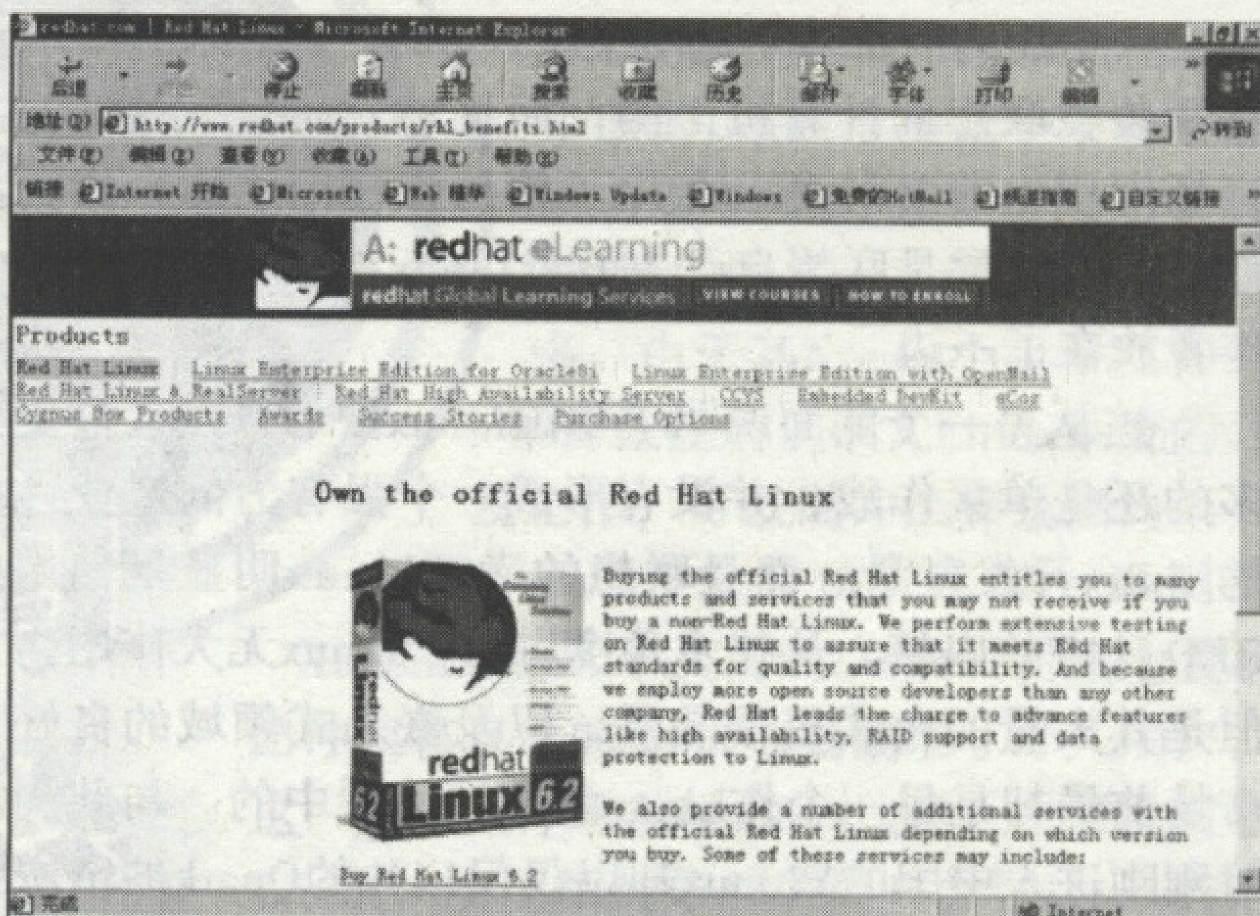


一个广泛、深入的Linux应用环境和市场氛围，而这种氛围的营造和环境的培育，离不开前期大量的投入，其间所需要的巨额研发、推广资金恰恰又在困扰着当前绝大多数中文Linux开发商。于是，我们在很不情愿地接受这样一种非良性循环的同时，各种恶性的市场竞争纷纷出现了。从年初关于中文内核汉化孰为正宗的争论，到所谓专利侵权案的争吵，无一不透漏出中国Linux界的浮躁和不安，生存还是死亡的压力，已经越来越明显地写在了从业者的脸上。实际上，技术内幕的公开必然导致复制门槛的降低，也就更谈不上传统商业社会中的所谓核心竞争力，在这样的基础上发展中文Linux产业，绝对不能将希望寄托于操作系统本身，我们要学会转化和结合，发挥Linux在嵌入式产品领域的特长，将其公开和透明的技术封装进受到传统商业利益保护的非公开和不透明的产品之中，这样才能理直气壮地盈利，为中文Linux的继续发展提供雄厚、稳定的资金保障。这种转化和结合，主要将表现为纯Linux开发商与传统IT强势企业的战略联盟。随着国家出台一系列鼓励软件开发和集成电路的政策法规，集二者于一身的嵌入式IT产品正成为国内IT界热点中的热点。海尔、联想等国内电子业的巨头在这方面已经有了战略性的大动作，在中文Linux开发领域经验丰富的几大开发商，不知能否抓住这一难得的机遇，将中文Linux带入崭新的轨道。

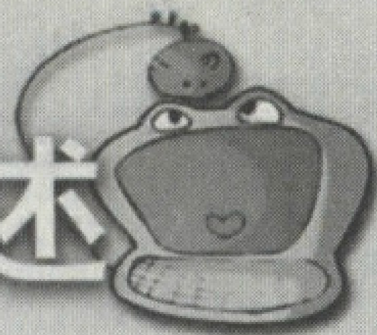
从另一个角度来看，衡量市场的第二要素是产品质量的竞争，究竟同类厂商之间的竞争是局限于相互重复的相互倾轧，还是你追我赶的互补促进，在很大程度上决定了整个市场的发展空间。遗憾的是，在中文Linux的世界中，我们看到的真正掌握在中国人手中的核心技术依然太少太少，除了汉化这样的中国特色以外，在操作系统内核、图形化界面和应用程序开发平台等技术范围方面我们都还没有太多发言的机会和实力，于是中文Linux开发商总是在固定的几个技术点上“推陈出新”，互为牵制的结果只能是谁也无法迅速长大。进军软件开发的二级市场，将注意力从操作系统本身跳出来，利用操作系统内核公开的优势，在软件快速开发平台、商用数据库等利润丰厚的领域做做文章，恐怕也是富有前途的一条大道。只不过，这需要我们付出更多、更艰辛的努力。

三、Linux的嵌入之路

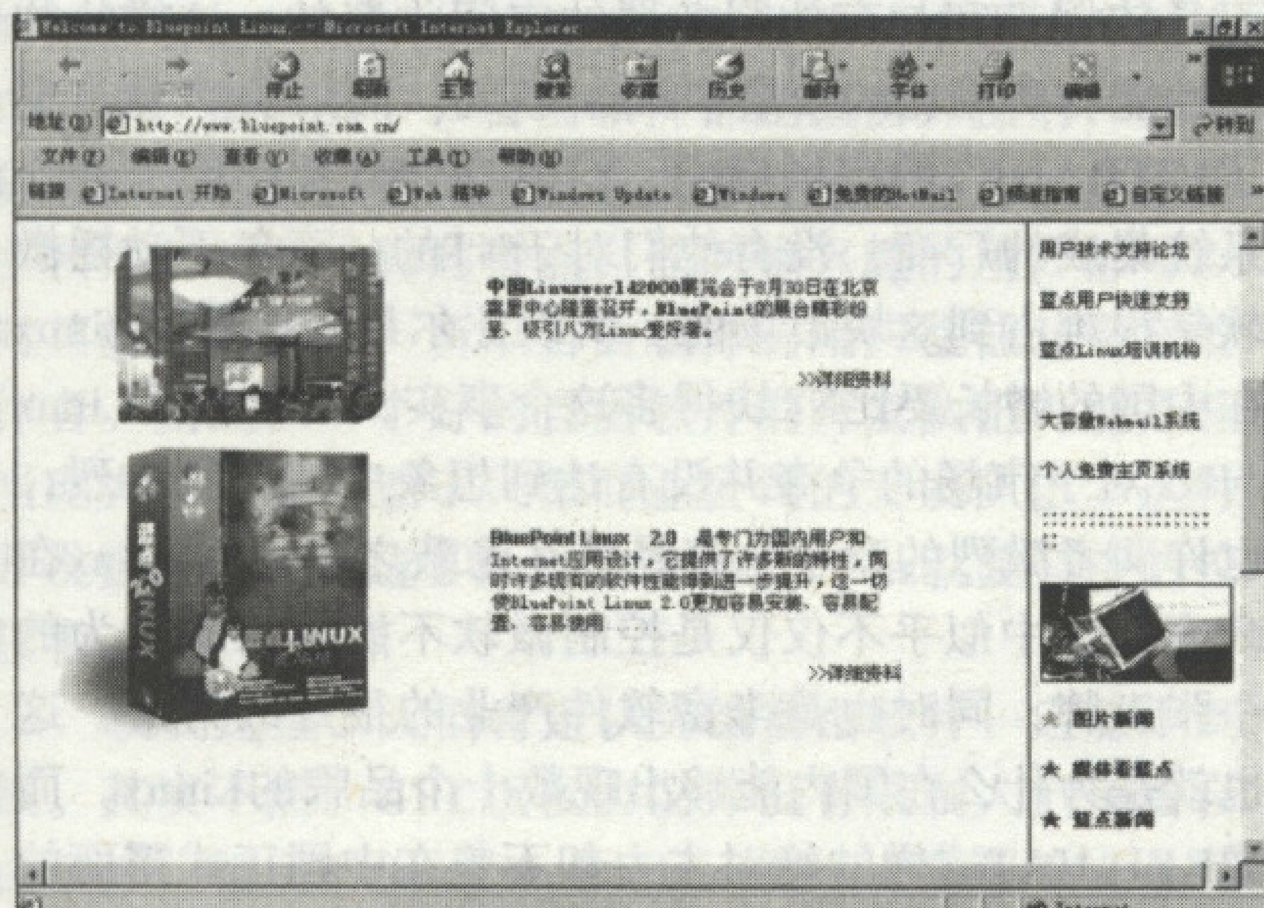
Linux的免费与源代码开放已经被中国IT广为人知，但是Linux在中国桌面的占有率几乎为零的事实不得不令Linux寻找其他的生存方向。值得注意的是不论何时进入中国Linux市场且市场目标是什么，每个Linux厂商都推出了自己的桌面版本，除了技术上的展示外，最多只能够起到提供开发平台的作用。而台式机的预装虽然可以收到一些预装授权费，但是用户买后并没有几个能够使用预装的Linux，而往往是改装盗版



Windows。这不仅仅是令微软头痛的，也是令Linux厂商们头痛的。而在服务器端的应用由于其低于UNIX的售价，加之有关部门对于操作系统透明度的要求，使得Linux服务器市场在一定程度上得到认可，在政府的一些部门以及网站都已开始了Linux的应用。如一些国家核心部门，基于Linux平台的防火墙已进入实际应用；在北京市政府的一些政府上网工程和人民日报的网站、上海的电力系统都有Linux的应用；建设部也在做一些Linux的开发工作，而军队在Linux上的应用可能是最多的。Linux市场前景的突破口主要是在ISP，因为Linux是从Unix变化而来，只有ISP有这方面的技术人才，而他们又非常强调成本问题，因此Linux不失为一个很好的选择。



而在嵌入式领域Linux的应用也开始受到重视。虽然目前国内很多需要嵌入式的领域在使用Windows CE，但是Linux的潜力已经开始被很多需要嵌入式操作系统的产品生产商所重视，这其中不仅仅是掌上电



脑、PDA这些常规认为的需要嵌入式系统的设备，甚至还有手机、家用电器等非数字信息设备上。除了前面提到过的XLinux开发的目前世界上最小的Linux嵌入式操作系统QUARK，TurboLinux也有自己的嵌入式系统。而还没有正式进入中国市场的Lineo、Hard Hat、Lynx等国际上成功的嵌入式Linux也跃跃欲试。除此以外像广州博利思软件公司也推出了自己嵌入式中文操作系统——POCKETIX预览版，其功能与技术水准十分出色。实质上嵌入式不仅仅是在技术上的争夺，关键是能否在产品兼容性上下功力。只有得到广泛的厂商支持才能够推广自己的嵌入式系统，才能够打开市场，只有经过市场与应用的检验才能够形成Linux嵌入式的最终标准。

由于Linux今后在国内的发展很大程度上是在服务器与嵌入式领域，政府对于Linux产业的态度越发的显得重要。据了解早在1996年政府有关部门的工程师就对于Linux给过一个评价，虽然态度并不是非常明确，但是当时对于Linux并不看好却是事实，而当时将更多的期望还是放在UNIX上。但是自去年7月信息产业部召开的Linux未来发展研讨会后，直接的感觉政府对于Linux，以及发展自己的操作系统的问题已经提到了议事日程上来了。加之今年4月20日信息产业部再一次地主办“促进LINUX健康发展战略研讨会”，更进一步显示出政府对于发展自主操作系统的期望，以及对于Linux产业介入与参与的意向。

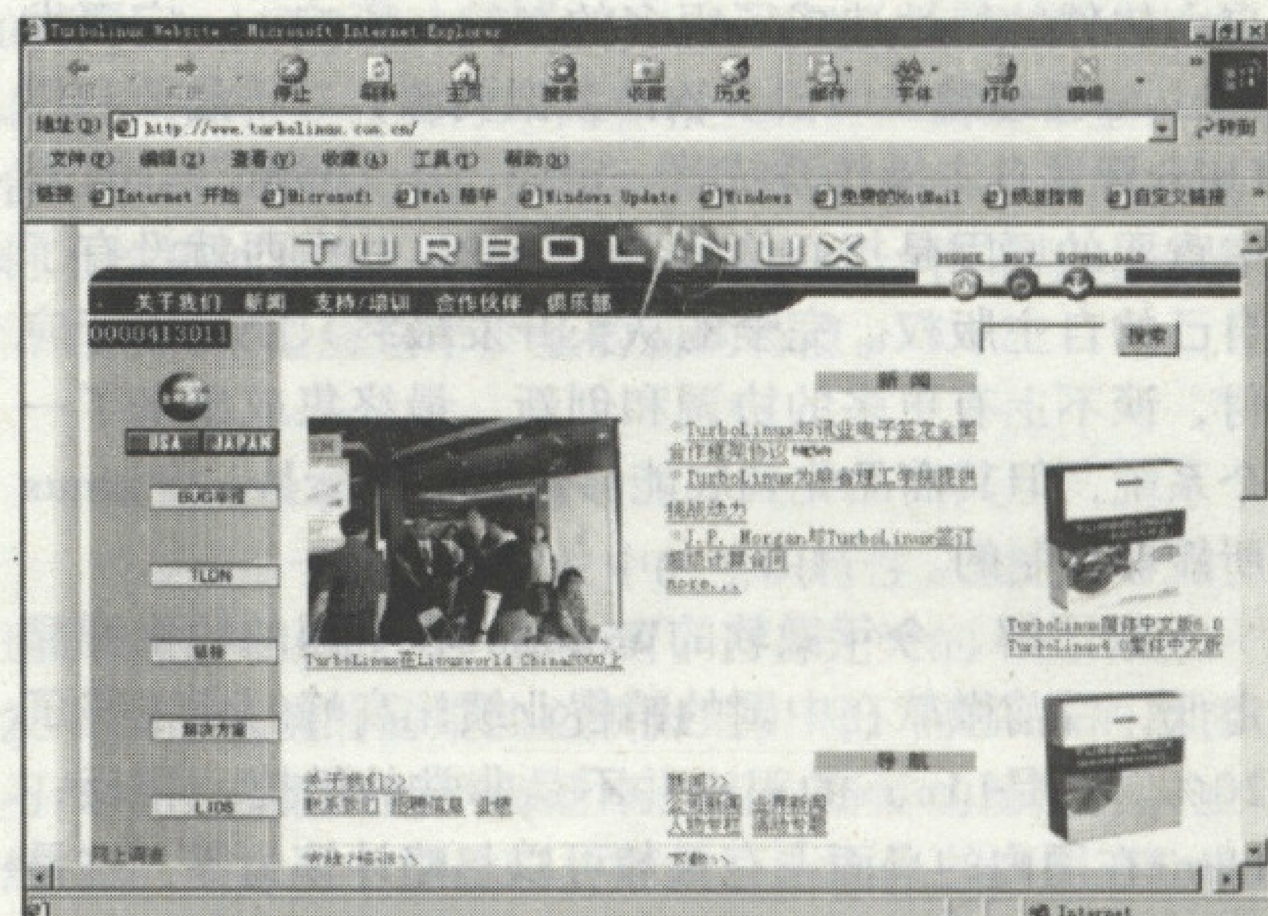
尽管国际上Linux热潮有些降温，但这只是股市对于Linux新感念的追捧的结束，并不表明Linux在国外发展受到了阻碍。相反IBM更宣布其“拥抱Linux、演绎开放理念”的战略计划，IBM计划将在其服务器、软件、服务等各个方面支持Linux，并将利用自身的技术优势，投入Linux软件的开发，推动Linux在互联网等领域的应用。目前国内的上网用户还普遍使用PC作为上网工具，随着PDA、WAP手机的推广，大众化的互联网趋势是非常明显的。加之家用电器的智能化互联化的趋势，使得嵌入式操作系统会一下子热起来。

联想之所以加入Linux，不仅仅是为了台式机的预装，实质上其更多的目光是放在了掌上数字设备上。同样一些国内的家用电器生产商也看到了今后其产品要继续延续生命必须要涉及到嵌入式操作系统的问题，因此他们也开始携起手来开发嵌入式Linux系统。业内对于嵌入式市场的估计是2002年将会出现一个Linux嵌入式发展的高潮，届时将会有大量的嵌入设备在市场上出现。更有甚者，国内已经出现了嵌入式Linux的门户网站（http://www.pocketix.com），可见Linux在嵌入领域前景被广为看好。

四、有关中国人自己的操作系统

发展自主的操作系统并不是说说的问题。现在很多Linux厂商都打出自己的民族国家操作系统大旗，但是发展真正的自主操作系统需要做很多的前期准备与积累。

实质上我国对UNIX的研究与引进应该是始于1979年。80年代后期国家调集人力物力开展了国产系统软



件UNIX/POSIX标准的攻关项目。这些研发工作取得了一些技术成果，在某些高端应用领域有少许影响，但商业化以及广泛化市场份额不大。虽然在中文本地化方面有较强的主导权和重大技术突破，但对国家基础软件的建立，未起到举足轻重的作用。实质上国家始终提倡搞自主操作系统的直接动力是对于国家信息安全受到威胁的担忧。这一点不论是在早先大型计算机当道的高端应用，还是普通桌面与服务器，甚至在嵌入式领域为了保障网络及信息的安全，为了软件产业

以致整个信息产业的利润，为了争取应用软件开发的主动权，发展自主的操作系统已成为政府主管部门、科研人员和广大用户的共识。对于中国的操作系统问题，早在几年前就已经成为IT媒体热衷的话题，虽然始终有人一而再再而三地重复，但始终被各种观点压制着。不论是DOS时代的UCDOS，还是WINDOWS时代的Linux，还有去年的维纳斯与女娲较量中的Windows CE与Hopen，以及对于UNIX的孜孜以求，都表示出对于自主操作系统始终的憧憬与希望。但是，隐藏在美好希望背后的，是重复建设造成的低层次竞争、盈利前景的茫然无期和政府行为的过度干涉，这些都是中文Linux走向商业化、市场化和形成产业群落所无法回避的要害，如果不能很好地解决上述问题，那么美好的希望就永远无法变为现实的市场，更谈不上发展民族系统软件，对抗操作系统市场中的垄断霸权。

首先我们要考虑发展自主操作体系是为了什么，难道只是为了争一口气？在发展中国自主操作系统时一定要先确立市场和用户需求，只有了解市场才会有开发出成熟的操作系统的先决条件。目前国内很多的Linux开发商对于自己开发Linux的目的到底是什么并没有一个合理的客观的认识，往往在开发自己的Linux的时候主观意念成份比较多，缺乏合理的措施和手段。一定要考虑市场因素才能够有效地着手开发自主的操作系统。虽然一再强调自主的操作系统，但是Linux的自由软件的特性造成了很多的制约与影响，一定要发挥Linux已经建立的很多软件数据资源，并不是要利用Linux开发自主操作系统就一定要“从头做起”。这其中重要的原因是担心怕沾上国外的这些东西就没有了自己的自主版权。完全的从头开发最终只能是穷于应付，谈不上有更多的协调和创新，最终集成出来了一个系统，但其商品化到底能够走多远就不是一个Linux所能够控制的。

据了解，今年微软的Windows在中国的销量明显走低，目前微软在中国的销售业绩比高峰时期下降了20%。但是Linux的跟进并不是非常的敏捷，相反，Linux在国内的桌面占有量却可以忽略计算为零。这是Linux的中国现实，实质上更多的桌面用户在使用盗版或者是OEM装的Windows操作系统，而Linux的桌面梦却始终不能圆。但是从另一个角度上说，Linux与Windows更直接的争夺还是在服务器端。目前很明显的是电信等重要的服务器使用部门更多的是在应用UNIX，而Linux却始终处于一种配角，或者说是替补队员的位置。往往是一些中小型企业在互联网服务器方面的首选，其中还不完全是因为Linux作服务器费用的便宜，更多的原因是能够摆布Linux的技术人员要比懂UNIX的人多。也许大家会问，此时此刻Windows NT被排挤到哪里了。实质上使用NT作为互联网服务器的就要少得多，虽然技术上NT的应用更普及，但是在中国电信的服务器托管是不以使用什么操作系统收费的，而是依据带宽与存放服务器的空间收费的，这样往往在性能与费用比的较量中Linux获胜。而NT则大量占据了INTRANET的市场应用，这其中微软要感谢那些作系统集成的厂商，没有他们对于NT的一百年不动摇微软是很难占到这块市场的。所以比尔最好要看到Linux在中国的增长要比NT快得多这个事实，而且目前Linux与NT对于市场的争夺并没有达到想象中的那样惨烈，也许两者激烈的竞争始终是处在隐蔽之中。而Linux在政府的眼中似乎不仅仅是控制微软不能够为所欲为的一张王牌，同时也是丰富软件产业的很好的力量，这也就是为什么在国内能够出现数十个品牌的Linux，而像RED HAT这样的绝对主力却不曾在中国正式露面的原因。相信如果微软确实对于中国Linux市场有所了解的话就会调整一下自己的视角了。

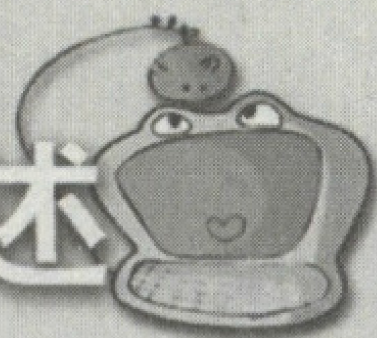
五、Linux能够担此重任吗

自打Linux进入中国就始终没有离开中国操作系统赶超世界捷径这样的头衔。但是Linux能够担当此重任吗？单单从Linux本身的角度去考虑，可以将Linux能否成为中国操作系统的问题划分为3个关键点。

1.自由与商业能否并存

随着国际上自由软件业的迅速兴起和发展，大量事实已经证明，自由软件开发模式是完全可行，而且是十分优秀的。也许有人会说，自由软件不就是免费软件吗。如果软件都免费了，那么编软件的人怎么赚钱呢？如果赚不到钱，还有谁会去投资自由软件，自由软件又如何发展呢？要回答这些问题，首先就必须了解到底什么是自由软件。

自由软件，在国外是有确切说法的，叫做Free Software。在这里，Free并不是人们常说的免费的意思，而是自由的意思。自由软件的概念是著名软件专家Richard M. Stallman首先提出来的，他创立了自由软件基金会（FSF），用以筹措资金并资助自由软件的发展。Richard M. Stallman对自由软件有一段精辟的论述：“Free is not bread, it’s FREEDOM”（Free不是面包而是自由）。RMS先生为自由软件专门制定了GNU通用公共许可协议（GPL），也就是人们熟知的Copyleft。根据这个协议的规定，自由软件的精华就是公开源代码。也就是说，其他任何人都有权得到自由软件的原码，并重新发布或修改，但在重新发布修改



版本的时候也有义务公开自己的源代码。因此，一旦一个软件符合GPL版权协议，那么它本身或从它派生出的所有软件都必须永远公开源代码。

自由软件的开发模式非常独特，开放源代码运动的倡导者Eric Raymond先生将其称为“市集式开发模式”。一般情况下，自由软件都是按需开发的，也就是说，人们的需求是开发自由软件的原动力。由于自由软件开放源代码的特点，任何感兴趣的用户都可以对其修改和扩充，所以自由软件的用户往往又是它的作者。因此，一个好的自由软件的开发队伍可能是相当庞大的，绝不亚于大型商业公司的开发队伍。这种开发模式已经创造了众多的奇迹，Linux就是其中的佼佼者。

说到这里，人们肯定认为编自由软件一定赚不到钱。其实不然。GPL版权协议并没有限制人们销售自由软件，相反Richard M. Stallman先生是鼓励商业公司参与自由软件开发的。自由软件和商业软件并不矛盾，只不过，人们在销售自由软件或其附属品的时候，有义务为用户提供源代码，而且用户可以再复制和销售这些自由软件。GNU Ada（一种美国军方使用的计算机语言）就是一个典型的例子，它是FSF的产品，虽然它属自由软件，但它是商业软件（不免费提供）。实际上，FSF基金会的主要收入也来自于自由软件和软件说明书的销售。

自由软件与商业公司相结合的开发模式在西方已经获得了极大成功。然而，国内自由软件业还处于萌芽时期，还远远落后于国外。究其原因，并不是国内软件开发者水平不够，事实上中国软件开发人员的水平在世界上都是数一数二的。问题关键在于人们的意识和文化的障碍。现在，国内各大厂商对自由软件还缺乏足够的认识，政府部门也没有完全认识到自由软件开发模式对国内软件业的意义，不过这些条件都在迅速改善。近一段时间，参与自由软件开发的国内企业越来越多了，如联想公司、冲浪平台公司、四通公司等，政府部门也正在着手这方面的工作。

2.政府对Linux产业的态度

目前，我国政府把信息产业、信息技术以及它的应用，提到了一个非常重要的战略位置，因为它直接关系到一个国家的综合国力。而软件业又是信息产业中最为基础、最为核心的产业，政府已经很明确地认为Linux是中国软件业发展的一个不容错过的良机。不仅仅是因为Linux系统安全性强，而且能够为国家节省大笔购买国外操作系统的费用，更重要的是发展中国的Linux可将中国软件开发带入高端领域并进入国际市场，有力推动我国自主操作系统的发展。

Linux 的出现给中国提供了开发自主产品和技术的机遇。国内专家认为，公开、免费的Linux将是中国掌握计算机核心技术的一条捷径。在Linux事业中，政府的声音是：要开发中国自己的操作系统。1999年7月15日信息产业部首次组织举办“LINUX 未来发展”高层研讨会，信息产业部副部长曲维芝等领导及知名专家和企业代表200余人出席了此次会议，会议达成共识将加大力度全面推动LINUX在中国的普及与应用。政府的介入使得Linux游戏中又增加了一方。这一方的重要性在于，它是游戏规则的制定者，同时发展民族产业、保障信息安全的重任又决定它也可能成为比赛的参与者。在中文Linux问世仅几个月，政府就迅速介入，这说明主管部门对Linux的重视程度，同时也显示出主管部门对Linux寄予的厚望。信息产业部副部长曲维枝在研讨会上表示：“应把Linux作为我国软件产业发展过程当中的一个机遇、一个转折点。……同时，国家还要从政策方面研究，鼓励企业创新，鼓励自主软件的应用，包括从制定标准到税收上给予支持。”

2000年4月20日信息产业部主办“促进LINUX健康发展战略研讨会”。会上信息产业部、软件行业协会的领导和发行中文Linux的厂商、众多的软件开发商、相关媒体汇聚一堂，共同回顾一年来国内Linux的发展，并展望了Linux广泛的应用前景。而且信息产业部的有关人士再次表明了政府大力支持Linux发展的明确态度，和对Linux发行厂商和相关软件厂商的希望：联合，创新，发展。他还表示政府将对Linux产业的发展将不过多的干预，在制定标准等方面，将采用比较灵活的方式来适应这个产业的新的特点。

3.Linux本身的问题

Linux由于其本身开发中的组织特性，加之UNIX的遗风，使得Linux的扩张受到了自身先天的一些限制。发展操作系统的易用性必须脚踏实地，而Linux的黑客习气将使它很难达到普通桌面用户所需的易用性。虽然Linux本身属于源代码公开的自由软件，但是一款操作系统的源代码公开从某个层面上说是给安全留下了隐患。即便开发得严丝合缝，但是源代码的公开为攻击者了解系统提供了公开的便捷方式。不论Linux的应用是在服务器或者桌面，甚至嵌入领域，这样的问题使得Linux不能像UNIX那样被高端应用广泛接受。而且Linux的大众化和商业化使用与推广也受到了Linux自身技术与服务上的限制，由此带来的其他问题也还会一直困扰着Linux作为中国操作系统的突围目标。

Windows ME 新软件探寻

广东 阿彪

尽管Windows Millennium Edition的正式到来还需要等待一段时间，但附于其体内的一些新软件却已经悄然走进了很多朋友的Win98或Win2000里了，事实上Windows Millennium Edition这次预装的一些新软件或“传统”软件内升级的新功能，的确有让人兴奋的地方。现在，就让我们一起来看看这些新玩意儿的好处在哪里吧。

MSN Messenger Service“一呼天下应”

ICQ纵横网络已有几年，用户以千万计，几乎成了网上无人不知无人不晓的“呼机”老大。尽管ICQ是免费的，但其产品拥有者在股市获得的回报却比卖软件的老大们少不到哪里去，看来这些小软件也能成大气候。

但现在，被微软盯上的“呼机”老大ICQ，日子看来开始不会好过了。

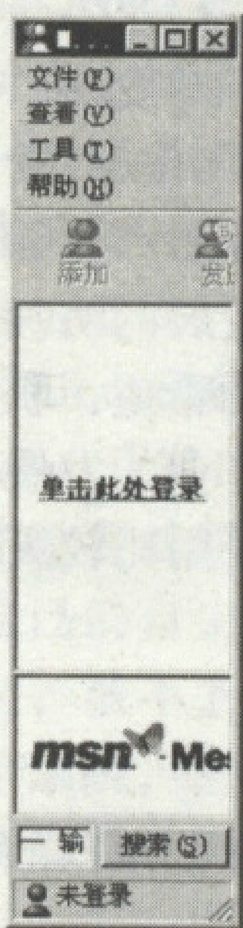


图 1

MSN Messenger Service（图1）就是微软捆绑在新版Windwos ME内的“网上呼机”，由于MMS（MSN Messenger Service的简称）是属于系统自带的软件，相信不久就会随着Windows ME的流行而有越来越多的应用者。

MMS的应用和ICQ、OICQ大同小异，都是属于即时在线联络的聊天工具，ICQ有的基本功能它大致上都有了，因此熟识ICQ或OICQ的朋友几乎不用专门了解就可以快速熟练地掌握它的应用方式。而它比现有的“呼机”工具更出色的一点就是它能与Hotmail、Outlook Express结合得很好，从而使收发电子邮件变得更加生动有趣！



图 2

启动MMS很简单，首次使用时可在打开的浏览器工具栏中看到MMS的图标（图2），直接点击这个图标就可以启动MMS。另一个启动的方法是通过屏幕左下角的“开始”——“程序”——“附件”——“通讯”，然后选择“MSN Messenger Service”（图3）。

首次启动MMS后，系统会把你自动引导到微软事先安排好的登记站点，要求用你的电子邮件地址注册一个用户名，注册完以后，你稍后将会收到一封由登记网站自动回复给你的确认信，你再根据这封信提供的地址去确认你的帐号和密码后才正式成为MMS用户，整个注册过程有点烦人，与ICQ或OICQ的注册手续相比，微软这点做得不够简洁，但对我们中国人来说，他的一切都是中文的，凭这点微软在中国市场看来就很有机会赢ICQ一把。幸好注册后的实际应用还比较简单，基本上做到了即看即会。



图 3

全部初级工作完成后，我们就可以开始应用这个新“呼机”了。它在常规应用中实际上和ICQ或OICQ等“呼机”工具没有太大区别，甚至比ICQ的一个应用还要简单些（起码是中文的）。

MMS上有一些使用简单的设置是我们需要做的——在图4的界面上，点击“工具”打开如图5的设置面板，面板上每一个选项的作用都说得非常简洁明了，看清楚各个选项的说明，然后决定自己的选择。

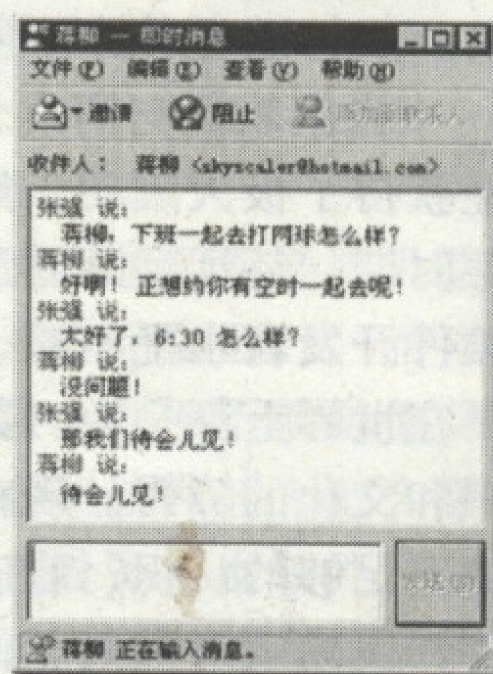


图 4

“保密”项内的一些功能设置我认为是很有必要的事情，因为当你的连线朋友多起来的时候，而你又正好比较忙，对一些暂时没有必要联系的朋友，你完全可以通过这些设置让对方看不见你在线和无法向你发送信息。而在这些设置项目里，最好的一项功能是可以让你查看“哪些用户已将我添加到他们的联系人名单中”，如你想知道，直接点击“查看”就可以知道所有已经添加了你的MMS的朋友列表，这一点，凡有过

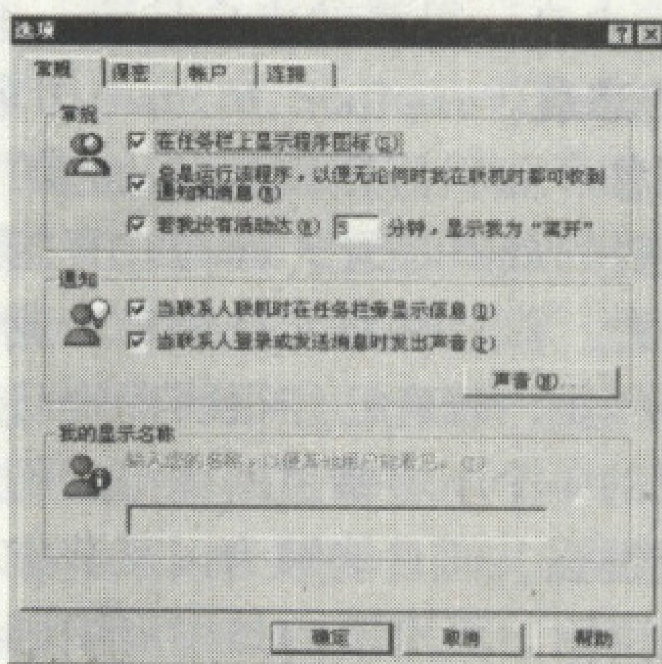


图 5

ICQ或OICQ应用经验的朋友都会感觉这是一个实用的新功能。

现在，大家对微软的这个网络“呼机”已经有了一个大概的了解和认识了吧？启动它，注册一个帐号，和世界各地的朋友来个“一呼天下应”吧。如果你还没有使用Windws ME，那就直接到微软的网站下载一个安装在你的win98里就是了。

Movie Maker让你做导演

在好多年之前，影像的编辑工具就已经有了，但那些都是专业工作人员要花很长时间才有可能学会的专业应用工具，作为普通用户想粘一下电影或音乐剪接的边简直没门儿。

Movie Maker解决了这个问题。

Movie Maker可以说是Windows ME新增加的一个让人兴奋的工具，通过它我们就能利用几个简单的动作实现对声音或视像的录制和编辑，并可利用网络与他人共享您的艺术成果。

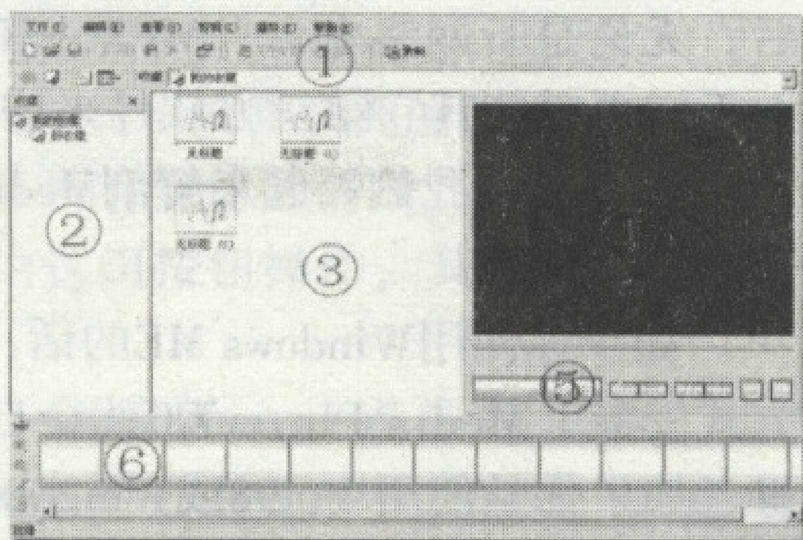


图 6

Movie Maker是一个能将声音可视化、将视像帧贴化的工具，并可通过它实现简单的录制、编辑和合成等工作。Movie Maker的应用非常简单，通过屏幕左下角的“开始”——“程序”——“附件” 点击Movie Maker图标即可启动Movie Maker，然后我们就会看到图6所示的编辑窗口。

Movie Maker启动后，界面上共分6个区域——

1.应用工具区，通过它来选择各种应用手段；

2.待编辑的文件存放地址区域，它的目录树和资源管理器等没有区别，方便你查找文件；

3.正在编辑文件的存放区域；

4.音、视频编辑窗口，这个窗口可使流动的音频变成静止的画面。当你在播放的时候，声音的指数会以画面形式显示在框内，如果你需要将声音中的任何一秒删除或嫁接到别的声音中，那么，请首先点播放按钮，然后在你需要剪接的点上按下暂停，再在播放按键列上最右面的“分割剪辑”图标上点一下（图7），你选取的声音文件就会自动增加到区域③内。然后，选择你的基础声音文件，在④的界面上将表示播放时间的横拉指示拉到你希望插入“分割剪辑”文件的地方，再将剪辑下来的新文件复制插入便完成了这一剪辑过程。

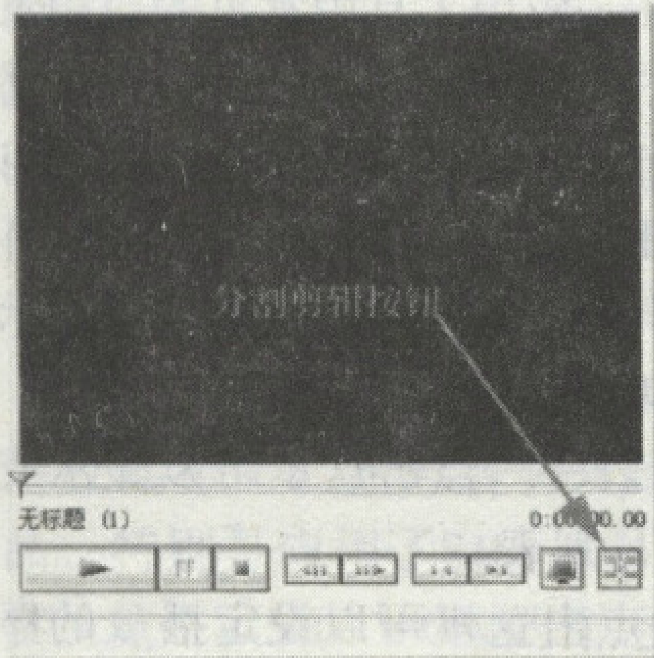


图 7

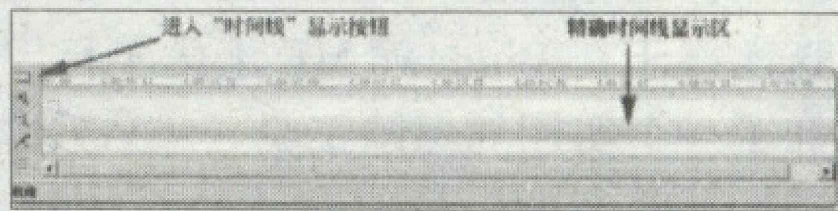


图 8

Movie Maker还可以通过精确的时间线让你实现对声音剪辑的精确编辑。“时间线”的显示方式是每帧0.03秒，方式是点击区域⑥左上的“时间线”图标，将界面转换到精确时间显示区中（图8），让你实现对剪辑的高精确选择，从而完全实现了轻松的编辑剪接工作；

5.音频操作按钮，基本操作和家庭录音机的操作没有太大的差异，只是右面多了两个按键，一个为全屏显示，另一个是上面提到过的“分割剪辑”按钮；

6.音、视频的帧工作区。通过它，可以将无形音频和流动的视频静止为每个帧，然后任意选择、编辑、剪接组合出新的音、视频。

减肥特效药

说到文件的压缩，我们自然会想到WinZip或PowerZip等著名的压缩工具，但有了Windows ME后，看来WinZip和PowerZip这些外挂的软件日子将不会好过了。

Windows ME内新增加了“压缩文件夹”，它是完全附于Windows体内的一个压缩程序，应用时你根本感觉不到在使用一件工具，压缩的过程与你将任意一个文件放进一个文件夹里没有任何区别。

利用“压缩文件夹”可实现对文件的压缩和解压缩功能。

它的操作很简单（甚至根本不能叫操作），鼠标在桌面上点击右键，选择压缩文件夹（图9），点击后一个新的带压缩功能的文件夹就会出现在你的桌面上，只要你将需要压缩的文件放进这个文件夹里，文件就会自动被压缩，而压缩过程完全无形。

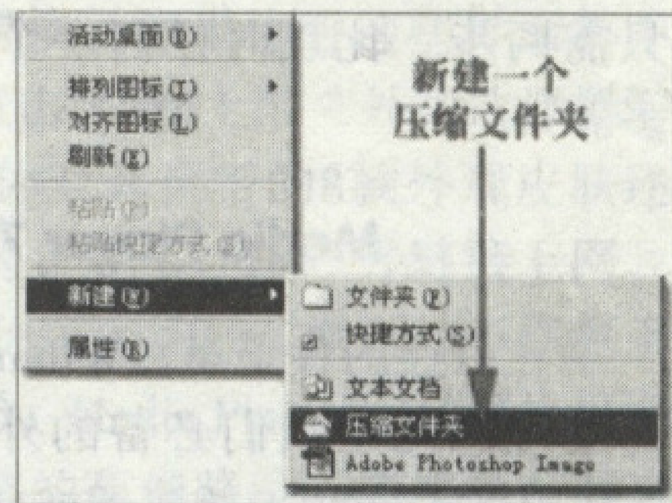


图 9

当你需要查看压缩文件夹内的文件时，只需要直接点击这个压缩文件就可以在打开的文件夹内看到被压缩的文件内容。解压缩也很简单，直接把文件拖出这个文件夹就可以了。

不死的记忆

有使用Windows多年而从来没有试过系统崩溃的人吗？由系统崩溃导致的损失我不说你也清楚。微软这次终于在Windows ME 上为不稳定的Windows系统增加了一个实用的保险工具——“系统还原”。有了这个“系统还原”后，就不怕系统随时崩溃了，因为这个工具会自动记录系统崩溃前的数据并自动备份。你可以使用“系统还原”取消对计算机有害的更改并还原其安全的设置和性能。“系统还原”可以将计算机返回到先前时间（或称还原点）而不会导致你丢失自已保存的文档、电子邮件、历史记录等当前的工作。“系统还原”对计算机所作的任何更改都完全可逆。它会在你运行计算机的时候自动创建还原点（称之为系统检查点），但你也可以使用“系统还原”来创建自己指定的还原点，例如，你新安装了某些软件后，希望计算机在出现问题后通过“系统还原”回复到你新装这些软件时的最新状态等。

“系统还原”的使用和创建还原点都非常简单，通过屏幕左下角的“开始”——“程序”——“附件”——“系统工具”，点击“系统还原”，启动如图10所示的界面，在这个界面右面的“将计算机还原到先前时间”、“创建还原点”选项上选择你需要做的项目，然后直接点击“下一步”就能完成系统还原或创建还原点的工作，整个操作过程只需两步，比现时任何一个系统备份软件都简单得多。

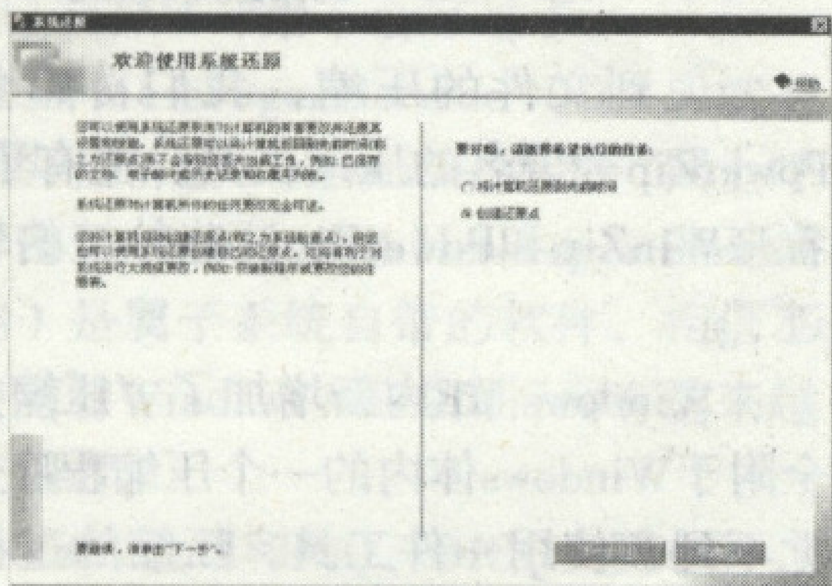


图10

Media Player 7.0极品震撼

在以往的日子里，Winamp、超级解霸、JetAudio这些玩意儿是我们必备的外挂多媒体应用工具，而Windows自带的CD播放器或Media Player从来就是被忽略的东西，没有几个人会表扬它们有什么好处，甚至有些朋友根本就没有将它们从冷宫中请出来。

Windows ME这次捆绑的Media Player 7.0（坚持使用Win98或Win2000的朋友可以直接从微软的网站上下载），不但在外表上靓丽娇媚，其使用功能也是非常强大。

Media Player 7.0（图11）几乎支持除竞争对手的.ra格式外的所有流媒体格式，并且其声音和视频的回放品质也有了相当大的飞跃。使用了Media Player7.0后，无论是听网络电台、MP3、CD或看VCD等都基本上无需再安装其它第三方软件来增加系统的负荷。

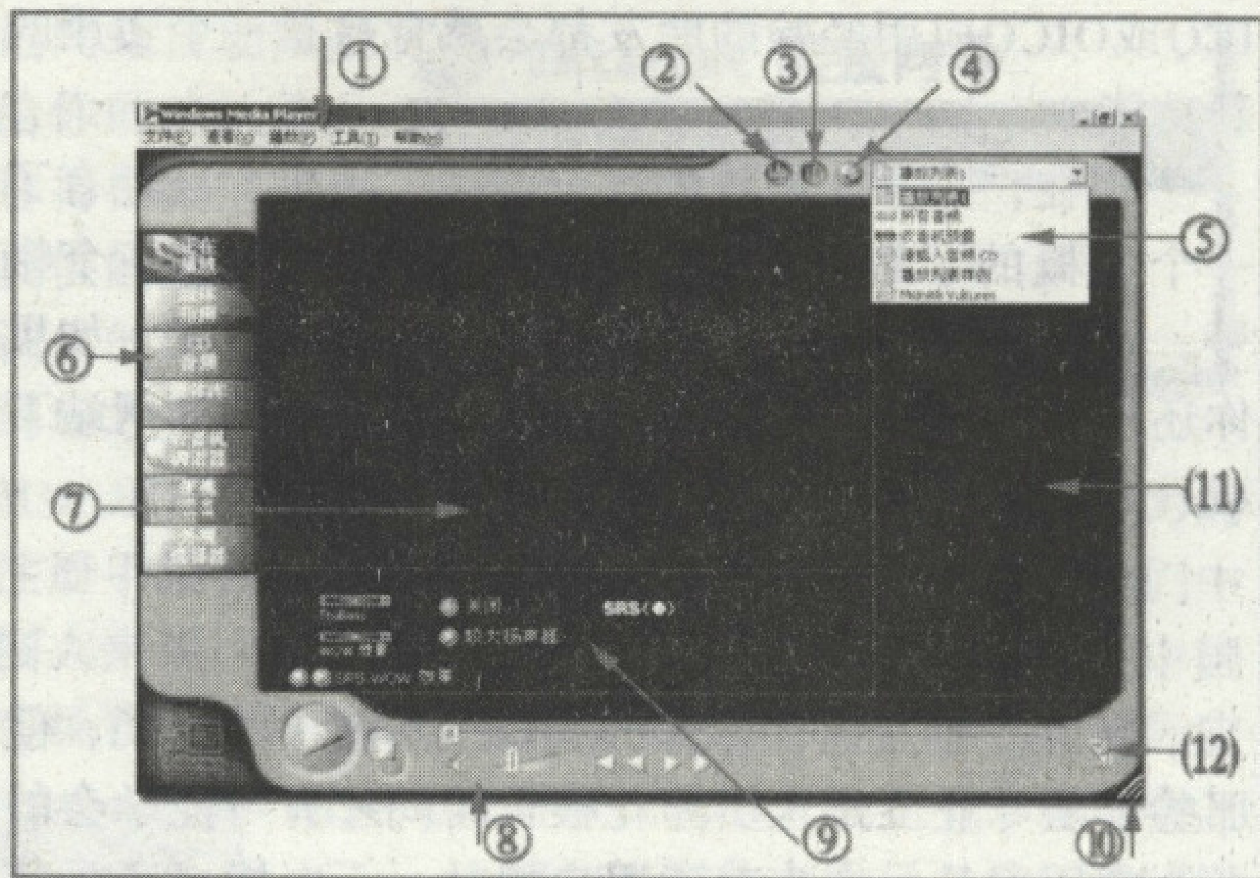


图11

现在就让我们一起来解剖Media Player7.0的实际应用吧。

如果你使用Windows ME的话，并且按照典型安装方式安装，Media Player7.0就会自动被装进你的机子里，如果你是使用Win98或Win2000的话，下载该软件后直接点击安装文件并按照其简明的指示一步步点下去就能安装完成，整个过程简单得很。

安装完成后，在桌面上会看到Media Player7.0自建的快捷方式图标，点击它，打开如图12的界面。现在，我们先通过其界面设定的各功能区域来对Media Player7.0作个初步的认识。



图12

主界面内共分11个区域：

1.工具栏——是Windows应用工具中常见的应用工具栏，从左到右分别为“文件”、“查看”、“播放”、“工具”、“帮助”，每个下拉菜单内的项目标题全部简单明确，一看即会，在此不作详细介绍。

2.显示、隐藏均衡器设置——点击这里可以显示或隐藏⑧的“均衡器设置项”。

3.显示、隐藏播放列表——点击这里可以显示或隐藏⑿的正在播放中的曲目列表。

4.有、无序播放——点击这里可以设定播放的序列方式是有序还是无序。

5.选择播放列表或音乐——点击这里，在菜单中选择“播放列表”、“所有音频”、“收音机预置”、“播放列表样例”和“Midnite Vultures”。

6.功能选择区——由上而下分别为“正在播放”按钮，用来监视正在播放的媒体；“媒体指南”按钮，为用户提供在网络上寻找播放媒体；“CD音频”按钮，通过它可以将CD音频复制到你的硬盘内并自动转换为Media Player的标准音频格式；“媒体库”创建播放列表并管理媒体的按钮，点击它，界面上会显示出一个如资源管理器般的目录树窗口；“收音机调谐器”按钮，可提供网络广播应用的功能，通过它你可访问世界各地的广播电台，但必须链接上网；“便携设备”按钮，可以将你电脑内的媒体轻易地复制到你的手持电脑和掌上电脑上；“外观选择器”按钮，可以让你轻松置换Media Player7.0的外观，以满足不同人士对设备外观的不同追求。

7.视频显示窗——显示视频画面的区域。

8.播放按钮——所有媒体的播放、快进、快退、暂停或停止等皆可由这组按钮操作，其操作方式和普通家用CD机一样。

9.功能应用、调校区——点击这里的“进”、“退”按钮，可分别显示不同的效果设置器，其可调整的应用效果功能相当丰富，分别有“字幕显示”、“SRS WOW效果”、“图形均衡器”、“视频设置”、“Windows Media信息”等五大类，而每一个大类都分别有不同的分项调节。

10.窗口尺寸调节——将鼠标放于此，其拉动以调节界面的大小。

11.播放列表区域——当你在播放媒体时，该媒体的标题列表信息显示在此区域内，方便你任意选择播放序列。

12.改变播放界面显示形式——点这里，播放器会从图12的界面缩小并转换成图13的播放显示界面。

了解了Media Player7.0主界面上的各个功能区后，使用就非常简单了，留意每一个按钮或列表上的说明文字，照做就是了。

Media Player7.0和以往的Media Player版本或其它播放器相比，在声音再现的品质上绝对属于上乘佳品，特别是应用了SRS WOW效果器后，音场更显厚实、宽广。SRS WOW的作用在于加阔音场，提升低音效果，使声音变得宏亮。用户可以根据自己的喜好来调整SRS WOW音效。我们在试用中，这个功能可以有效地提升声音的质量。对低档的声卡和音箱来说，这是一个非常体贴的设计。对声音的调节除了SRS WOW外，还提供了一个十段的均衡器，并且预置了摇滚、打击、爵士、美声、民族和乡村六种均衡器设置，这些都是在以前版本的媒体播放器中找不到的。对视频信号，用户也可以在Media Player7.0中像调整电视机一样，对视频信号的亮度、对比度、色调和饱和度进行调节，以适应不同用户的需要，或者用来弥补先天不足的视频信号。而更妙地是它的“视觉插件”，其显示的影像非常美妙华丽，使你在听CD时也能获得一流的视觉享受。



图13

Media Player7.0的视觉插件自带了“氛围”、“激光束”、“条形与波浪”、“微粒”、“多视觉”五个大类，而每个大类内又分别有多个不同的视觉显示项目，累加起来有几十种视觉显示效果供选择。改变其视觉显示效果非常简单，只要在影像下的“进”、“退”按钮上点击，便能转换Media Player7.0视觉插件的各种不同视觉显示模式。


图14

除了视觉播放上的选择外，Media Player7.0还提供大量的“换肤配方”，如果你看腻了它的基础界面，可以轻松置换新的界面，Media Player7.0文件夹里自带了另外8款显示界面供用户置换，如果你对这些界面都不满意，那么可以通过点击区域6上的“外观选择器”来更换它的皮肤，如果你对其自带的8款外观皮肤还不满意，点击目录树上的“更多外观”并链接上网，Media Player7.0会自动将你带到它的皮肤网站下载更多的界面。和其它功能一样，Media Player7.0的置换皮肤配方也是走一条新奇独特的豪华路线，能够满足对豪华设备追求的DIY们的需要，图14便是Media Player7.0自带的一个很具个性的外观，当你正在听英国迷幻电子乐的时候选择这个外观，保准你感觉一流。

Media Player7.0的好处的确很多，但其对资源的占用也同样惊人，我使用128MB内存，启动Media Player7.0后检查出的结果竟然占用了12%的内存空间，因此建议还在使用老爷机的朋友三思而后行。

生活写真DIY

——个人数字影像制作方法

河北 吴泽平

在录像带流行的年代里，许多影像（如电影）都保存在录像带上，随着电脑软硬件的普及和价格的不断下降，将影像数字化已成为一种基本趋势。现在，我们已经完全具备了制作个人数字影像的条件。

我们都见过一些人通过V8、Hi8、DV、摄像机或影像转换卡等设备与电脑连接，完成影像数字化。看似有点复杂，实际上，即使你没有这些设备，也一样能作出数字影像。

对于已经使用摄像机或影像转换卡的人，应该比较了解整个制作过程和原理。对于没有这些设备的人而言，制作数字影像也不难，我们可以利用现成的图像（如风景图或写真图等）、扫瞄后的图片（如生活照）、音乐CD、MP3，或是在网上看到的电影预告片或MTV（如MPEG、RM格式等），将这些数字文件通过工具软件进行影片剪辑、制作等加工，就可以自导自演你的“个人影音写真生活”了。

这里介绍（台湾）友立资讯公司的《会声会影4.0》（试用版）工具软件，该软件专用于剪辑、制作，文件大小约29MB，可以到http://www.ulead.com.tw/vs/try.htm下载，或到ftp://ftp4.ulead.com/pub/Trial/VideoStudio4/Uvs40tc.exe处下载。由于是试用版，只有30秒的剪辑、制作时间；在软件安装上，它和一般软件大同小异，默认安装路径是C:\Program Files\Ulead Systems\Ulead VideoStudio 4.0 Trial。安装完后，可以在桌面上看到Ulead VideoStudio 4.0 Trial的小图标。

除了剪辑、制作的工具软件，我们至少要准备3个图片文件、1个影像文件、1首MP3或两段WAV，准备好这些后，就可以进入数字影像制作的大门了。具体步骤如下：

1.用鼠标左键点击《会声会影4.0》试用版的小图标，然后再按下“更多尝试”，即可进入操作界面。在这里，我们可以看到左上角有个“开始”，中间有一些播放钮，下方有一个时间轴。如同Windows 98桌面左下方的“开始”。当按下“开始”后，在右侧会出现一个“友立VideoStudio工作指南”的窗口，介绍“如何开始你的第一个视讯专集”。

2.点击桌面左上角的“开新专集”小图标后，会出现“开新文件”的窗口，我们必须填入专集名称和主题，还可以填入这个专集的“描述”等内容。在右方的“可用的专集范本”中，有MPEG-1、MPEG-2、AVI、NTSC VCD等可选格式（这也就是当我们完成影音文件时，可输出的影像格式）。右下角的“性质”，则说明了我们所选格式的一些类型和音视资料等，在此，我们选择的是NTSC VCD的格式、专集名称是aaa（再按“确定”）。

3.接着，在桌面上方，会多出“脚本”、“特效”、“标题”、“语音”、“音乐”和“完成”等选单，还有一个aaa.VSP的专集名称。

4.点击“脚本”选单后，会看到右上侧的友立logo下方有个“视讯”的字眼，且有一个basket.avi的文件，这里是让我们装入视讯、影像或色彩的。其操作方发是，先选择影像，然后点击其右侧的一个小方块，就会出现一个“开启影像”的窗口（就像打开旧文件一样）；另外，还会看到一个“期间”，它主要是让你填入时间（预设是3秒），最后再按“开启”。我们先装入的是一个刘德华的JPG图像，大约5秒钟后，在窗口就可以看到刘德华的照片了，左侧则是有关该图案的大小、格式和在界面上停留的时间。



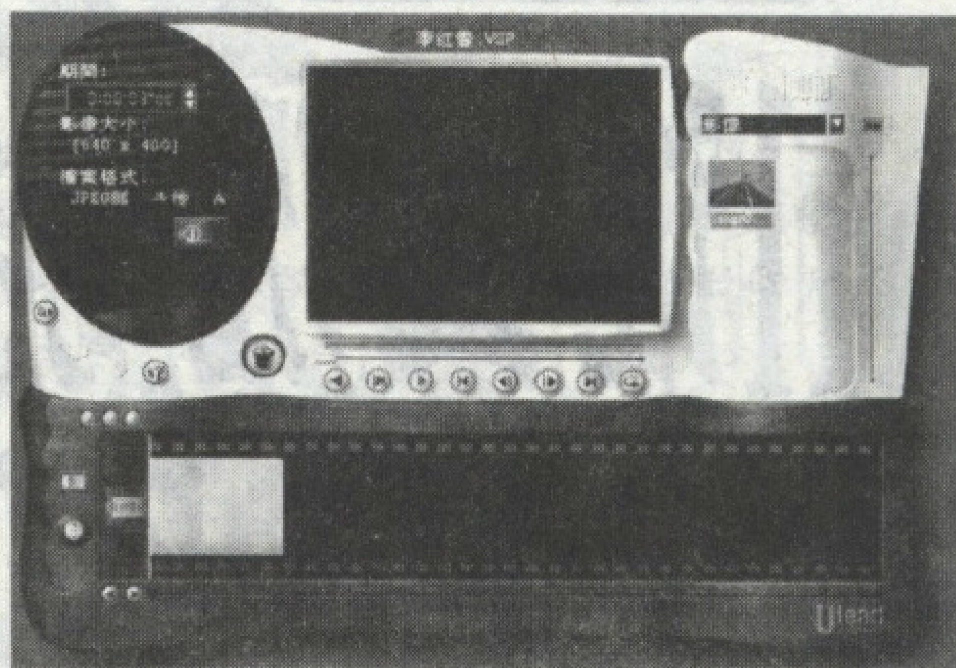
5.然后也是装入一个影像，方法同上。这次装入的是灯塔的图像，它的大小是600×399，用时3秒。另一个装入的则是夕阳风景的图像，也需3秒。

6.装入两个影像后，下面要装入的是一个声像文件，方法仍然同上，但我们要选择“视讯”，并点按右边的小图标，就会出现一个“开启声像文件”的窗口，这时可选择我们要装入的文件。可用的声像文件类型有AVI、FLC、FLI、MPEG、UIS。再打开，窗口

同样会显示出界面，左侧有该声像文件的时间，当然，我们也可以播放一下，看看该文件的实际效果。

7.在选择好要放置的图片和声像文件后，我们得一一将这些数字文件拖放至"脚本"区（也就是在窗口左下方处）后放开。首先，将刘德华的图像（有5秒的停留时间）拖放至脚本区后，在脚本区和播放屏幕中都会看到刘德华的图片。

8.接着，将一个声像文件（有15秒停留时间）拖放至"脚本"区，拖放至刘德华图片右方的区域，在播放界面上同样会有一个影像；不知你是否注意到，在脚本区中的刘德华图片的图示和这个声像文件图示间是否有间隙？



9.最后，我们再将灯塔和夕阳风景的图像（各有3秒的停留时间）先后拖至脚本区，这就完成了将图像或声像文件装入脚本区的任务。

为了方便后续的加工制作，我们将脚本的浏览方式转成"时间轴模式"，它的按钮是在视讯左下方的一个按钮图示，点击之后，就会转成连续型的时间轴模式"视讯轴"，并在下方还会看到"标题轴"（T的图示）、"语音轴"（小喇叭图示）、"音乐轴"（小喇叭图示，且右方有一个音符符号）等；若无法完全显示"视讯轴"，则点击"将专集调成窗口大小"即可。

由于各图像或声像文件间可能差异较大，我们可以使用"特效"（试用版中有10种：滑动、转动、伸展……等等）方式，在各文件间插入特效，目的是让各图像间能平滑过渡。若不知这些特效的显示方式，也可播放某个特效看看。

10.为了让图像和声像文件间的变化不同，分别装入了3个特效，有筛选中的燃烧、推动中的单向和滑动中的网孔等。其操作方式与拖放图片和声像文件一样，但唯一不同的是，特效拖放的区域是在文件和文件之间。

11.在完成视讯轴的设置后，接着是"标题"的输入，就好像字幕一样。当我们点击选单中的标题后，点击左侧的T型小图标，在窗口会看到游标闪烁，此时，就可以输入中英文了。另外，还可以为输入的文字做些变化，按过"静态效果"钮后，有16种变化可供选择，在此，我们选择"从上往下移动"。最后再点击"新增至时间轴"的图示后，就可以在标题轴中看到小图标。因为想要放在最后的3种，因此，我们将标题轴中的小图搬移至最后3秒处。

12.至于语音部分，我们可装入MP3、AVI、MPEG、DAT等格式，在此，我们选择了位于Windows 98目录下Media内（C:\Windows\Media\）的ctmelody.wav和The Microsoft Sound.wav文件为范例，其操作方式与拖拉图像一样，只不过它是拖放至"语音轴部分"，其放置点分别置于最前方和最后方的区域。在"音乐"设定部分，和"语音"是一样的，在此不多说了。

13.最后，我们点击窗口右上角的"完成"后，在窗口左方会出现一些按钮，主要是将我们组合好的音、像等内容做最后的融合。我们只要点击左上角的"制作影片"钮，会出现"另存新文件"的窗口，也就是我们最后制作出来的影音文件；在"存储类型"中，可存成RM、MPEG、AVI、ASF、FLC、FLI、UIS等格式，在此我们选择了MPEG，文件名存成aaa。如果你觉得MPEG太大，可以选择RM。

在存成MPEG时，会出现"建构中，已完成XX%，按ESC停止"等字眼。其生成MPEG文件的时间和电脑的速度有关，如果你的电脑速度不高，那你就要多等一会儿。

在制作好MPEG文件后，可以在窗口中点击播放钮，就可以看到刚完成的影片了----大功告成了！

注1：MPEG的编辑剪接软件有iFilmEdit、Video Clip Mpeg、M-Editor、WebFlix Pro、Clip View、友立的会声会影或MediaStudio Pro、讯连的PowerVCR等。

注2：在窗口中点击F6，会出现"爱好设定"的窗口，将"启用Ulead VideoStudio指南"的勾去掉，就不会再出现"启用Ulead VideoStudio指南"的窗口了。

大家好，我是栏目编辑李广才，绰号李红瞽，接手实用软件栏目已有半年，我会在工作中尽自己最大的努力为大家奉献优秀的文章。现针对本栏目，我希望得到大家的帮助，听听大家对本栏目的意见与建议，我会根据大家的反馈及时调整本栏目的规划，更好地为大家服务。如是否愿意增加精品软件的系列教学；游戏设计教学；Linux系统软件等。望大家不吝赐教，来信请寄李广才收。

E-mail：lgc@popsoft.com.cn

再次感谢大家对我工作的支持！我们永远是朋友！

语音E-mail谁主沉浮

——7款语音E-mail软件试用手记

河南　小梦

随着电脑的不断普及与发展，上网已成为一种时尚，互联网也已经一步步走入了我们的生活。在其中E-mail以快捷、高保密性、低费用等显著特点而越来越被人们所接受。但随着Internet的发展，普通的E-mail已远远不能满足我们的要求，比如说我们想发一封带语音的E-mail一定要有录音机和E-mail软件两者结合才能完成，不但体积庞大，而且也是一件很繁琐的事情。

笔者为此搜集了几款优秀的语音E-mail软件，希望它们能给读者带来更大的方便。

IP Voice

版本：1.0（build0298）

大小：770kB

性质：免费

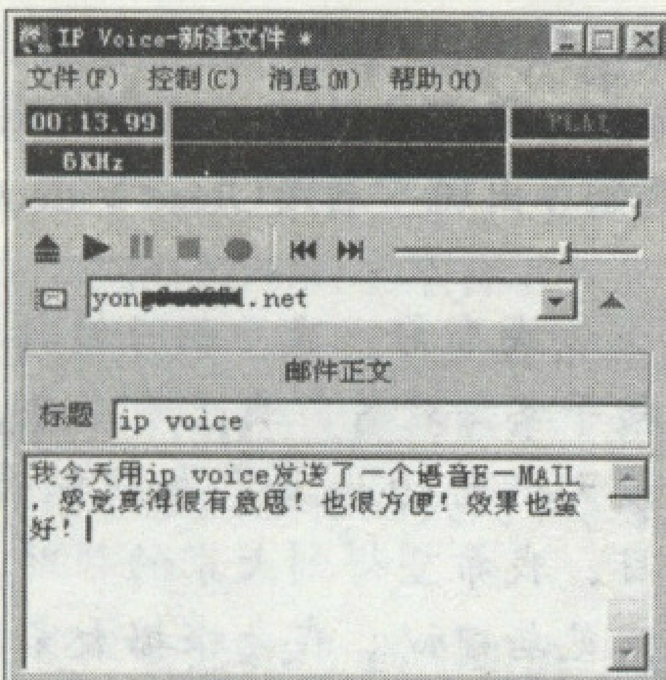
平台：Win95/98

主页：http://www.netchina.com.cn/

下载：http://202.94.1.49/

功能特点

IP Voice是由中网公司自行开发的一款优秀的语音邮件软件，小巧精致，弥补了普通E-mail的虚假性，同时也弥补了IP电话的不可延迟性。它可帮助你直接将录音通过E-mail方式发送出去，而不需要其他软件的支持，也不需要将语音先录成本地文件，让你轻松把你的声音加到E-mail中，使你的Internet更精彩，安装、使用和设置也非常简单。



操作向导

由于它是发送邮件的软件，所以在使用IP Voice前需要进行一些必要的设置。在菜单项“消息”下“发送设置”中输入你的名称、你的E-mail地址、发信服务器（通常所说的SMTP服务器）以及网络超时。发送语音E-mail的过程是：点击录音按钮（红色小圆钮），开始录音。录音结束后，点停止按钮（黑色方形钮），填写对方的E-mail地址。在E-mail地址框右侧，有一个朝下的绿色箭头，点击它可以填写主题和正文的文字信息。点击E-mail地址框左侧的小信封，就可将此信发出。

笔者简评

IP Voice短小精悍，界面非常简洁，操作也很简单，只需进行一些必要的设置就可以发送了，并且它的语音效果也相当不错。但它有一个最大的缺点就是接收方必须也同样安装IP Voice才能读取这个语音邮件（这个邮件是以.vox格式为附件的一个语音文件）。另外IP Voice还可以通过电话来收发E-mail，用户也可以通过中网IP语音服务系统接收此邮件，这一点是个很好的创新，但对于非北京本地的人来说意义不大。

王潮语邮播放器

版本：1.0

大小：518kB

性质：免费

平台：Win95/98/NT/2000

主页：http://www.wd-g.com/

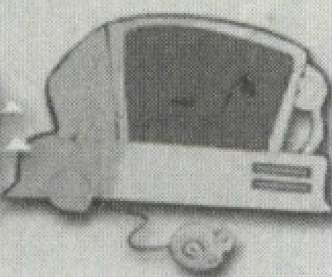
下载：http://www.wd-g.com/download.html

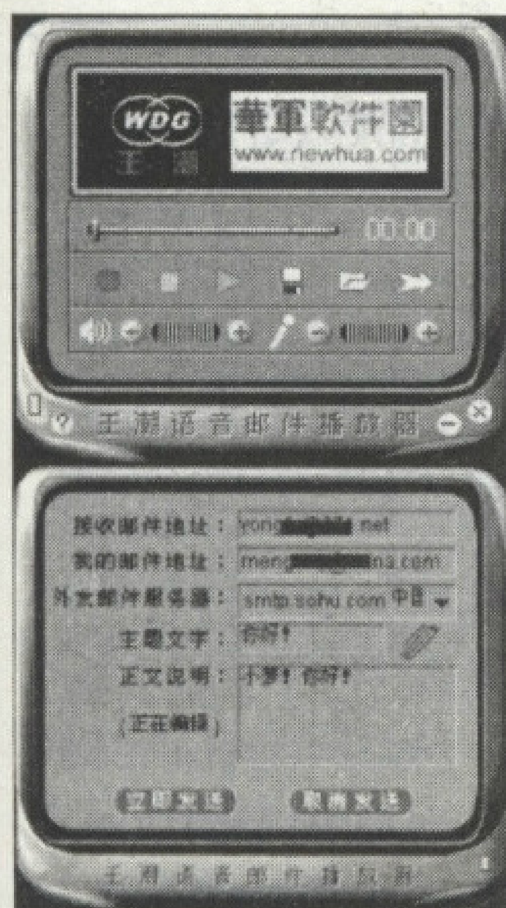
功能特点

王潮语邮播放器是基于网络传输的语音邮件，采用超级压缩的先进技术，具有高清晰度的数字音质。它具有以下特色：非在线录音、发送快捷、摆脱防火墙和局域网等限制、压缩比高出国际标准1/3、摆脱打字痛苦、提高工作效率，文件可群发、转发、保存，语音文件、语音在线支持服务、不受网络环境的限制，保持最佳语音质量等。王潮语音邮件采用自然语音方式进行交流，但是与实时在线语音交流不同，这意味着双方无需预约时间同时在线。

操作向导

打开“王潮语音邮件播放器”，直接启动。第一次启动该软件，将会提示你注册，请正确填写姓名和





邮件，按“确定”进入软件界面。界面上的功能键有：音量减小音量放大（包括喇叭和话筒）、录音按钮、停止按钮、回放按钮、暂停按钮、用户存盘按钮、开启一个语音文档、以邮件方式发送添加附件。开始录音时它会提示你录制时间，你可以根据自己的情况来选择。录音成功后，你可根据自己的需要选择存盘，也可点击直接发送。在出现的界面中须详细填写内容，然后点击“立即发送”即可。需要说明的是，如果你需要群发邮件，那么你可以在接收邮件地址栏中的邮件地址间插入分号，外发邮件服务器是指填写发送邮件的服务器地址，你可以使用它提供的这些服务器，也可以自己填写其他服务器地址（比如笔者所填的即为smtp.china.com）。

笔者简评

王潮语音邮件播放器界面犹如呼机般漂亮精致，设置非常简单，语音效果也很自然，双方只需选择适合自己的时间就可轻松地录音或收听对方的语音。令人遗憾的是它所发送的文件格式只能为wdv，要想收听对方的声音，双方都必须安装王潮语音邮件，并且它没有提供自动卸载功能。

V2 Mail

版本：2.0

大小：439kB

性质：免费

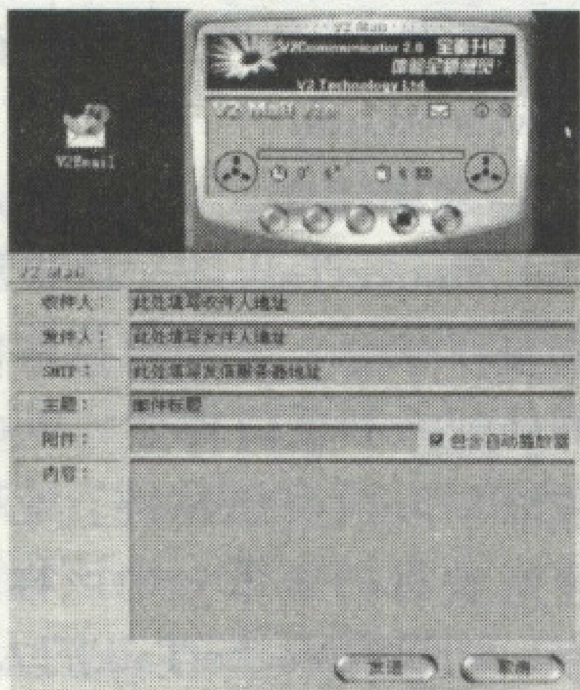
平台：Win95/98/NT

主页：http://www.voicity.com.cn

下载：http://www.voicity.com.cn/download.html

功能特点

V2 Mail是由位于清华科技园的V2公司自主开发的一个网络语音邮件软件。它可以帮你录制语音邮件，并发送给任何一个有E-mail账号的用户。主要特点有：优良音质（来自于技术的保证）、高压缩比（采用了先进的语音压缩算法对语音信号进行实时压缩，保证了语音信号的清晰，10分钟语音生成的邮件大约只有500kB）、使用方便（由于



生成的邮件是一个自播放文件，对方接收到E-mail后，不需要任何其它软件或插件就可以收听你的语音信息）、程序小巧。

操作向导

V2 Mail的操作很简单。其界面看起来有点像一个媒体播放机，下面的功能键从左到右分别为：录音、播放、暂停、停止、保存或发送。在录音过程中，上面有两个类似于盒式录音机的环形物在不停地旋转，并且显示出录制的时间及大小。你可以将这个录音文件保存（保存为exe或vmd文件）或直接发送。在发送的对话框中填写发件人（地址）、收件人、SMTP、主题、附件及内容，点击“发送”即可。如果你的朋友没有安装V2 Mail的话请一定要选中“包括自动播放器”（不选中这一项的话，发送的语音数据格式为vmd，必须用V2 Mail来播放），否则他将会在没有V2的情况下无法收听此语音邮件。在发送的过程中有一个进度条，显示着发送的过程。

笔者简评

V2 Mail是笔者最喜欢的一个语音邮件软件，不仅界面看起来非常舒服，而且压缩比也非常高，但语音质量并没有因此而下降。更难能可贵的是，它传送的文件在收件人没有V2 Mail的情况下可以直接播放，简直就是举手之劳，毫不费力！对于笔者最喜欢的一款语音E-mail软件，要说缺点还真难，不过笔者建议V2 Mail在以后的版本中功能需要进一步加强。

V3mail

版本：1.21

大小：982kB

性质：共享

平台：Win95/98/NT

主页：http://www.v3mail.com/

下载：http://www.v3mail.com/download.htm

功能特点

首先声明V3mail并不是V2 Mail升级版本，它是由8 BIT公司开发的语音邮件软件。它不仅可以发送带音频的电子邮件，而且可以发送带视频的电子邮件，但必须将WAV、JPG和AVI文件附加在邮件发送才可以。

操作向导

V3mail的界面非常朴素，但它的功能却相当强大。使用前最好先进行一些必要的设置，单击“Options”→“Program Settings”，在其中填写你的名称、你的E-mail地址、回复的E-mail地址以及SMTP等等。工具栏上相对应按钮的功能分别为：发送、附件、录音、录像（及图片）、停止，单击第3项进行录

音（它是把这个录音文件保存为wav格式）。录音完成后点击“Attach”加入附件即可。到这你可需要注意了，V3mail并不会把你录制下来的wav文件发送出去，你需要把刚才录制的wav文件添加为附件才能发送，录像与之相同（但你需要有相应的设备，如数码相机等）。这一切完成之后，在主窗口的“TO：”填入收件人地址，在“Subject”建立主题即可发送了。V3mail还可以对待发送的文本文件内容进行一些简单的编辑。

笔者简评

V3mail的界面相对于其它几个来说非常简洁，它不仅可以发送语音E-mail，甚至可以发送视频与图片，这是它最大的优点。但笔者对它的操作非常不习惯，它需要将录制的wav文件作为附件的形式发出去，并且wav文件体积也相对偏大。未注册版本功能上没有限制，但有一个广告条。

Jet-VoiceMail

版本：2.0

大小：3018kB

性质：共享

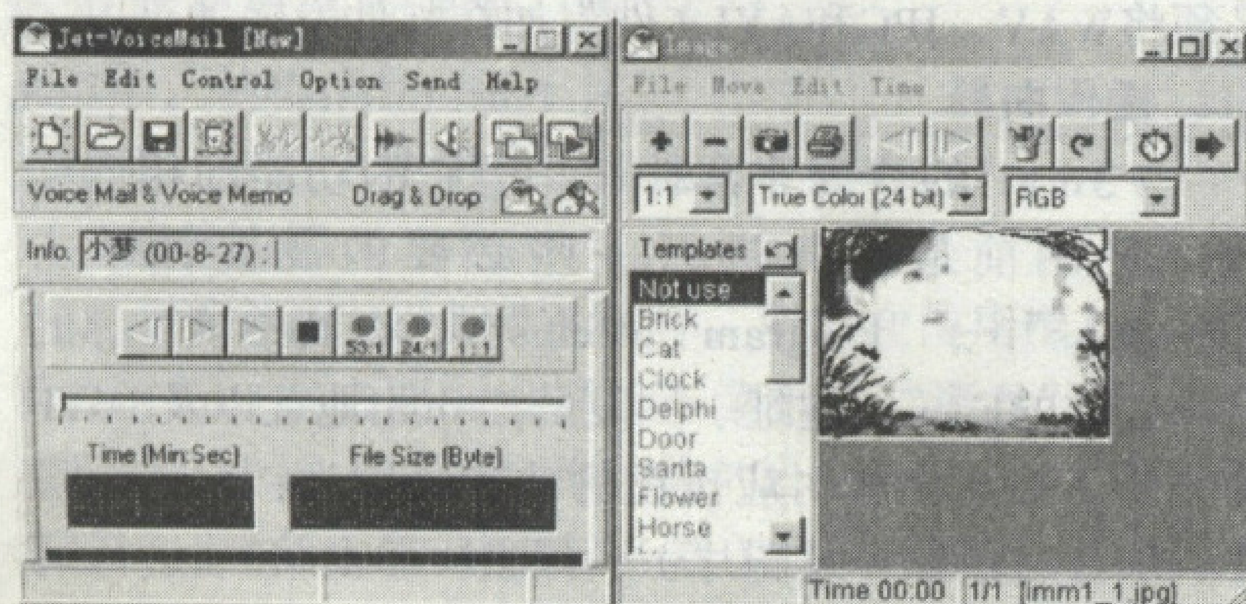
平台：Win95/98/NT

主页：http://www.cowon.com/

下载：http://www.cowon.com/english/engdownload.htm

功能特点

Jet-VoiceMail是由著名的COWON公司出品的声音邮件和声音备忘录系统，也是笔者见到的功能最强大的语音邮件软件。其主要特点有：可以选择3种录音质量（53：1、24：1、1：13）、可以对声音进行一些合成编辑功能（如声音的截取、设置声音的效果等



等）、支持文件的拖放、很轻松地通过E-mail程序（如Outlook Express、Netcape、Outlook9x等等，但不支持Foxmail）来发送E-mail（可以是它自己的.cvf文件或加上一个可以播放它的Play文件）、可以同步发送和添加图片（可以对图片进行一些简单的装饰）。

操作向导

它的界面看起来虽然有点复杂，其实操作起来很简单。第一次启动时它会要求你设置E-mail程序，你可以从中选择你的E-mail程序即可（不支持Foxmail）。工具栏上相对应按钮（从左到右）的功能分别为：New（建立一个新文件）、Open（打开一个cvf文件）、Save（保存）、Add Image（添加图片）、Delete before current position（删除当前位置前的内容）、Delete after current position、Voice effect（声音效果）、Volume（声音设置）、Sent voice mail（发送一个cvf文件）、Sent voice mail +play（发送一个cvf文件和一个播放程序）。选择压缩比之后，你就可以录音了。在录制过程中它会显示出所用的时间及文件大小。

笔者简评

Jet-VoiceMail的语音效果是这几款语音E-mail中最好的一个，况且它还可以对语音进行一些编辑（如变调、截取等），也可以添加一些图片。最令人惊奇的是它的惊人的压缩率，如果设置53：1，录制一个小时的文件仅有1M，确实功能非常强大。但它本身竟然没有发送E-mail的功能，并且语音格式也只能被自己识别，虽然说它可以发送一个Play程序，但这本身就占了一定的空间。还有一点它目前还不支持FoxMail。试用期30天。

RocketTalk

版本：1.6

大小：4456kB

性质：共享

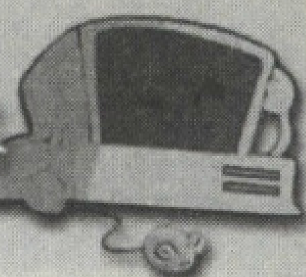
平台：Win95/98/NT/2000

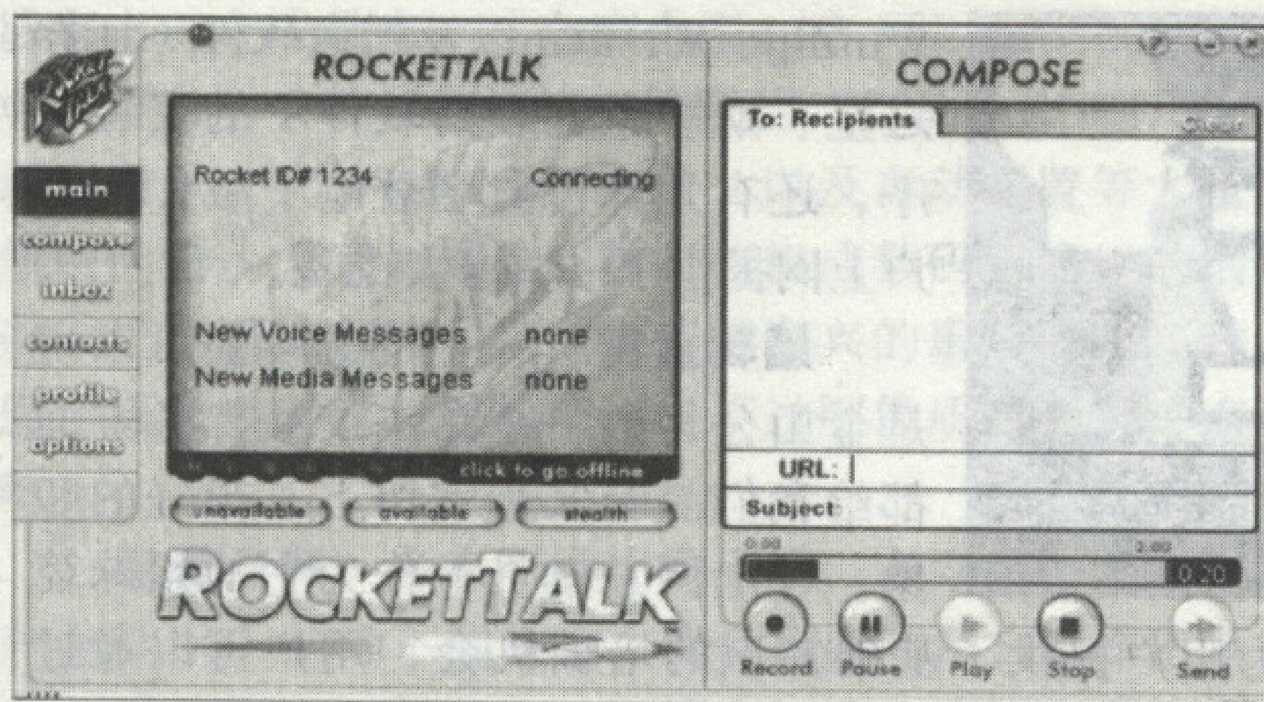
主页：http://www.rockettalk.com/

下载：http://www.rockettalk.com/download/download.htm

功能特点

RocketTalk是一款非常优秀的Voice E-mail软件，它可以快速、方便地将你的声音信息通过Internet发送到任何人和任何地方。RocketTalk提供的声音非常棒，即使对方没有该软件，它也能将一个播放软件（在邮件中会自动夹带一个该程序附件）随E-Mail发送给对方，让没有RocketTalk的人也可以“听”这个邮件。它





的界面艳丽豪华，发送的声音非常清晰，质量很高。

操作向导

要确保电脑已经安装了Windows Media Player v6.4及以上版本，这样才能更好地使用RocketTalk。第一次操作，它会提醒你输入一个ID号及密码，随便输入就行了。它的界面是这几款语音E-mail中最华丽的一个，动感十足，但操作有些麻烦，甚至有点令人不适应。主要分为Main（主窗口，主要包括发送的信息）、Compose（设置语音信息）、Inbox（收件箱）、Conctacts（联系信息）、Profils（个人信息）和Options（选项，可以设置随Windows自动启动，代理服务器设置等等）。在完成一些简单的设置后，在Compose中进行语音录制就可以发送了。

笔者简评

虽然说RocketTalk的语音效果不错，语音文件体积也很小，界面也非常漂亮，但自身体积却非常庞大、设置太过复杂，并且操作起来也相当麻烦。特别注意的是在使用时你一定要记住你第一次进入RocketTalk设置的ID及密码，否则以后你是进不去的。并且这是一个英文软件，对于E文不太好的朋友来说简直就是一场噩梦。

PureVoice

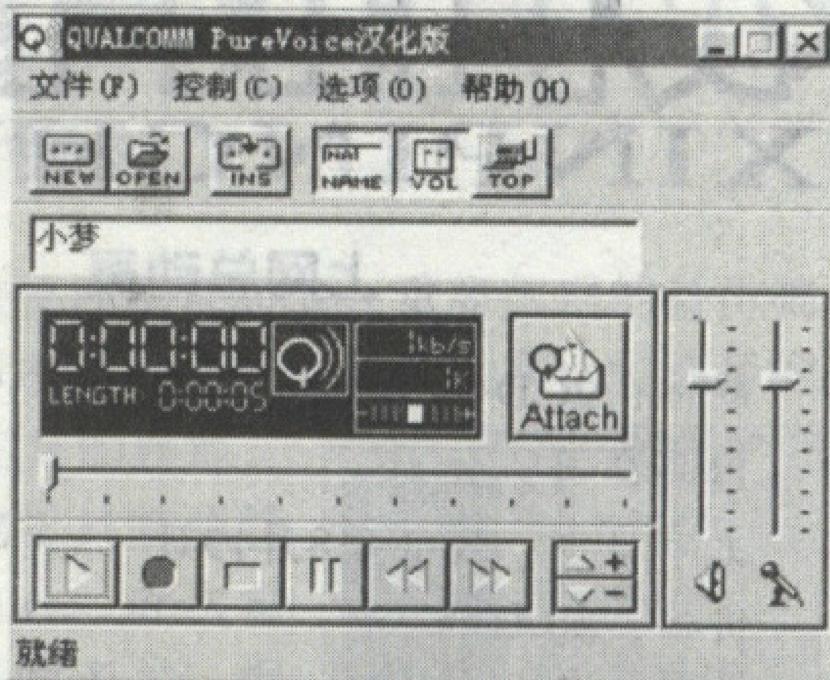
版本：1.3.2
大小：1157kB
性质：共享
主页：http://www.eudora.com/
下载：http://www.eudora.com/purevoice/pluginDL.html
汉化地址：http://www.21hh.net/PureVoice.htm

功能特点

PureVoice是由美国高通公司开发的语音压缩软件，与CDMA采用同样的技术，语音压缩率极高（笔者试了一下，1分钟的时间大约只有60kB的大小，真是很COOL），语音效果非常好。但它本身没有发送E-mail的功能，必须依靠Outlook Express把你录制的声音作为附件的形式发送（目前并不支持Foxmail），它支持的格式为.qcp。

操作向导

使用PureVoice最好使用汉化版，它的介面很简单，只有相应的几个按钮，你只要点击红颜色的“记录”按钮即可开始录音了。通过点击上下箭头来调节播放速度，拖动右边的滚动条来调节麦克风和音量；上边的文字框是这个附件的名称（如meng.qcp）。完成后，点击“Attach”即可调出Outlook Express来发送这个E-mail了（它会把你刚才录制的文件以附件的形式发送出去）。



笔者简评

PureVoice的设置很简单，操作也不麻烦。虽然说它的录音质量及文件大小都无可挑剔，但由于它本身不支持E-mail发送，并且它所发送的E-mail附件是一种特殊的格式，必须由它自己才能打开，所以限制了它的使用。还有一点，它也不支持Foxmail，这对于我们这些“Foxmail迷”来说真有点失望！

写在最后的话

在本文完稿之时，笔者是既欣慰又不舒畅。先说后边的话，看到国外许多的优秀软件，虽然有的体积较大，而功能却非常强大，却偏偏不支持FoxMail，看来中国的国产软件走出国门还有一段很长的路要走。令笔者感到欣慰的是，在这几款语音E-mail软件中国产软件也可以说是独领风骚，它们不光界面非常漂亮，而且性能上一点也不比老外的差，特别是V2Mail，笔者简直有点爱不释手了。但这也不能说它就没有缺点，笔者希望它在以后的版本中上能够不断加强；IP Voice和王潮语音在效果与体积上都占优势，但由于其生成的文件格式有其特殊性，造成了它在使用上的限制。其它几款老外的产品中，Jet-VoiceMail以其强大的功能而令笔者陶醉，但由于本身不支持E-mail发送，而且只能用Outlook等E-mail软件又让笔者不得不忍痛割爱。剩余几款各有各的优点，你可以根据自已的喜好来下载。

本文介绍的软件收录于《大众软件 CD》2000年第11期\BBX\下。

晶合实验室

新品初评

XINPINCHUPING

上网总动员

载体：2CD
出品公司：金山
上市日期：2000年8月19日
价格：38元
编辑推荐：★★★☆

互联网的蓬勃发展给传统软件带来了巨大冲击，战略家的眼光不免都集中到互联网上，走在时代前沿的IT先驱们也都在精心探索与策划着未来的发展模式，在此大背景下，一个.net战略顺其自然地出现在大家面前。身扛民族产业旗帜的金山公司不失时机地推出了《上网咖啡》，它作为一个智能网上平台为大家提供了一个相对完善的上网环境，不过，对于一个初学者来说，他依然要学习一些电脑基础知识，所以，金山公司相应推出了《上网咖啡》的姐妹产品《上网总动员》，希望借此能让电脑初学者迅速充电。



《上网总动员》的第一张光盘全部是基础教学（电脑应用+互联网），从指法练习到Windows操作，从电脑硬件到办公应用软件，从病毒课堂到流行软件使用，当然少不了Internet，全方位地为用户介绍了计算机的相关基础知识，全程交互，全程语音。从运行界面来看，此光盘的开发公司并不是金山，因为每个教程的界面都带有博彦科技的标志，不容质疑为博彦公司的产品，当然最后我在说明手册的最后一页看到了“电脑应用教学＋互联网教学由博彦科技制造”的字样，但是在《上网总动员》的包装盒上并没有此类声明，整张光盘全是博彦公司的教学内容，虽然博彦公司在多媒体教学光盘中具有重要的地位，金山公司与博彦公司此次又是强强联合，但外包装上没有任何注明，不知这是否具有某些深层次的意义；第二张光盘的内容是《上网咖啡》的iWPS教学，ACDSee、WinZip、Winamp以及赠送软件（证券之星、财智家庭理财软件）的安装程序，还有几部古典名著电子版，为用户上网提供了一些必要准备。

编辑点评：《上网咖啡》可以说是金山公司的一个拳头产品，各方面都给我们晶合实验室留下了很好的印象，《上网总动员》作为它的姐妹篇为用户提供了基础知识的培训机会，用户可以通过《上网总动员》学到一些计算机的基本技能，从而为上网及更深层次的学习奠定基础，当然最好是学完《上网总动员》，再用《上网咖啡》去冲浪。此套产品的不足之处是教程内容由于面太广造成了深度不够，且由于第一张盘内容多为博彦公司出品，与第二张光盘在形式上有所差异，如第一张光盘的卷标是“上网总动员1”，而第二张光盘的卷标却是一串数字；第一张盘中鼠标划过图标时带有音效，第二张盘没有；第一张盘关于金山公司的动画无背景音乐，而第二张有。

会声会影4.0

载体：1CD
出品公司：友立资讯
上市日期：2000年9月10日
价格：98元
编辑推荐：★★★★☆

几年前，数码视频还是一般消费者可望而不可及的产品，而性能优越的计算机不仅价格昂贵，而且难以使用。时至今日，PC在价格直线下跌的同时，处理速度飞速提高。今天，差不多任何一台新计算机都可以做出像家庭影片般的作品。而使用《会声会影4.0》这样的软件程序，即使你不是专家，也照样能够得心应手了。



该软件按照逐步深入的方式运行。某个时间进行某个步骤的操作，但编辑任务却从头到尾，贯穿整个过程。Video Wizard及其主要程序会声会影这两个程序模块都是应用了这种理念。从开始和捕获、故事板、效果、标题、声音和音乐几个方面使你一步步对素材进行编辑，最

大众软件 新品初评 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE

后拿出一个成品来。《会声会影4.0》可以说是视频领域的革命。突破了2GB的文件限制，自动从CD唱片上录制音乐，支持MP3音频文件，以及自动配置等大量新增性能。大家如果具有数码相机或数码摄像机的话过一把导演的瘾的确是令人非常高兴的事。另外，我想，摄像头也能利用起来，只不过图像质量要差许多哟。

编辑点评：名家产品优秀品质，友立资讯的《会声会影4.0》的确不同凡响，我们可以利用它制作出具有专业水准的家庭影片。不足之处是此简体中文版中的教程还是英文语音，并没有翻译过来。

从零开始学英语

载体：8CD

出品公司：金洪恩

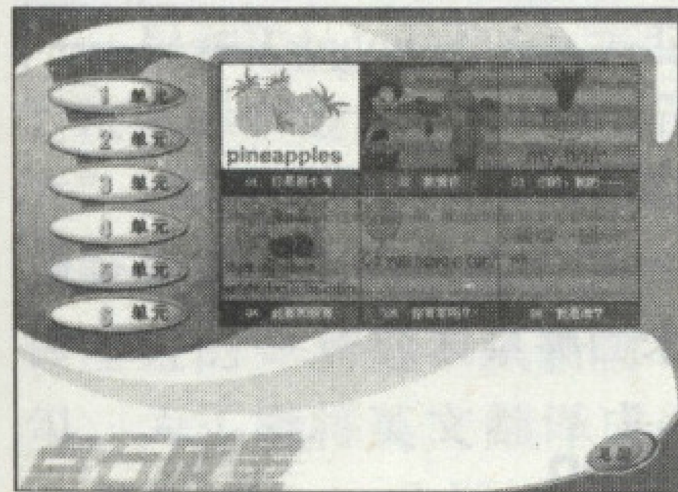
上市日期：2000年8月

价格：150元

编辑推荐：★★★★☆

看到这个软件的名称，我想已经开始有人动心了。的确，英语对我们国人来说是非常重要的一个学习工具，尤其是与计算机打交道的人更是深有体会，金洪恩公司作为著名的教育软件出品公司，在此领域处在领先位置，下面让我们看一下《从零开始学英语》的具体表现。

安装之后启动程序，我们看到界面简洁大方而又不失美感，给人一种实实在在、脚踏实地的感觉，我们可以在点石成金、铺路石、英语直读、日常会话、日积月累等学习方式中进行学习，利用产品本身赠送的耳机话筒，用户可以在计算机的帮助下校正自己的发音。软件设计了两个动画人物Andy老师和Tony，用户在她们的授课对话中不知不觉即学到了知识。另外，模拟生活中的各类场景，单词与句型的学习，数十套高考、自考考题等都丰富了软件本身的内涵。软件支持多用户学习，适用范围广泛，交互性与人性化设计也非常好。



编辑点评：在英语多媒体教学市场中已有不少的优秀产品，要想再在此区域胜出需要过硬的品质，此次金洪恩出品的《从零开始学英语》可以说独具匠心，涵盖了单词、句型、语法、对话等英语涉及到的所有领域，非常适合初学者或中级水平的英语人士学习，是一套优秀的多媒体英语教学软件。

拯救者

载体：1CD

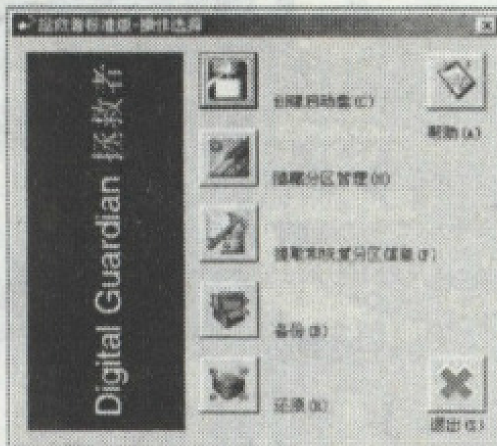
出品公司：联想

上市日期：2000年9月4日

价格：128元

编辑推荐：★★★☆

数据备份的重要性不言而喻，重要数据的备份则更是一件大事，那才叫价值千金呢。大家比较熟悉的Ghost是此类软件工具的典范，笔者平时就是用此工具来照管弱不禁风的Windows。此次拿到联想出品的《拯救者》，据称是拥有强大功能的系统安全保护类软件，可以全方位地保护计算机的硬盘，我想这首先需要去除物理损坏这种情况。



《拯救者》的主要功能是安全备份数据和系统恢复。

安全备份数据：可以通过“分区备份”和“目录备份”的方式，备份用户的硬盘信息、文件系统，备份后的数据可以保存在不可被操作系统格式化的隐藏分区中。

系统恢复：当硬盘出现系统崩溃、数据丢失、分区表损坏、甚至找不到硬盘等现象时，可以使用恢复系统功能将系统恢复至备份时的状态。

经笔者测试发现此软件虽好，全中文的图型操作界面，完善的数据备份与硬盘维护功能，但需运行在DOS环境下，基于Win95/98操作平台，并不支持Windows 2000与Windows ME操作系统。且在笔者的安装卸载测试中，曾发生过一次光驱不能正常使用的情况，在我的电脑和资源管理器中都找不到光盘了。

编辑点评：由于Windows ME已去除了纯DOS系统，所以依赖DOS的《拯救者》不能运行在Windows ME操作系统中，但2000年9月14日，微软将正式发布Windows ME，在我们过去的测试中，认为Windows ME是一个非常优秀的系统，可称为Win98第三版，我们认为Windows ME肯定会替代Win95/98，因此此软件有点生不逢时，且由于Windows ME自带优秀的系统恢复功能，我们完全可以不必再利用第三方软件。再有一点，《拯救者》中隐藏分区的建立比较麻烦，需要改动分区，对于相对来说数据不是非常重要的个人用户来说要考虑一下其必要性。

软件新天地

广东 蔡旋

Windows Me来了，既然有着Windows 2000漂亮的面孔，当然也有Windows 2000那令人吃惊的胖身材，没办法，大家总是要跟着微软走。磁盘碎片整理软件Vopt 99也因此改名为Vopt Me了，真有趣。Vopt Me V5.0看起来和老版本没有什么区别，只是多了个Tools菜单，提供多个减少垃圾文件的功能：

Duplicate file name 重名文件
Temporary files 垃圾文件
Old files 长时间未用文件
Internet files 网络缓冲文件
Recycle bin 回收站

Screen Dance 98

版本：2.0
大小：2.5MB
性质：共享
网址：http://www.madeira.com
评价：会跳舞的CD播放软件

以前为大家介绍过不少跟随MP3音乐起舞的软件，而现在要介绍的是为CD音乐伴舞的。在听音乐的同时，看着随音乐变化的动画，是不是有另外一种感受！

Screen Dance 98具备一般CD播放器的功能，它最大的特点在于能够接收CD音乐、麦克风、Midi的声音，然后根据音乐的不同来跳舞。不要以为我在骗你，真的是有个小人在跳舞哟。

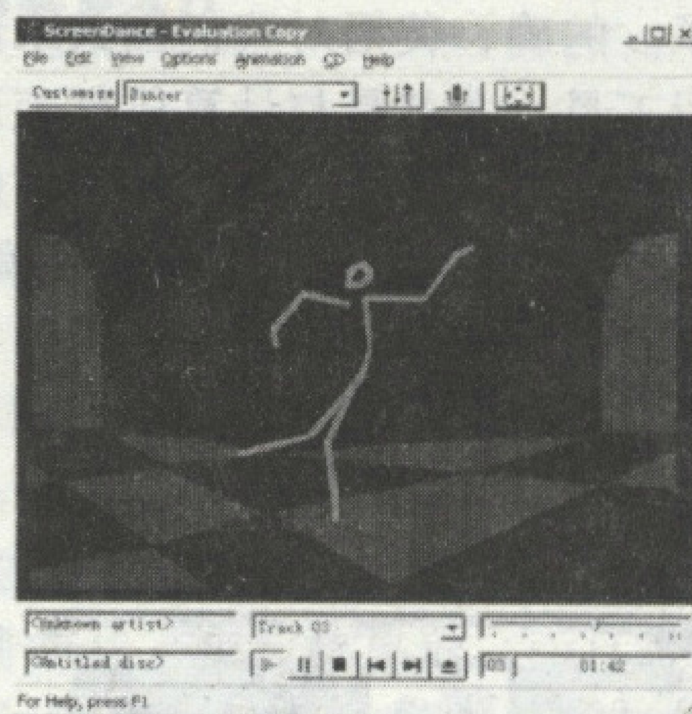
其实这个小人画得实在不象样，只有简单的几根线条。我想这不是因为作者画得不好，而是只有这样才能引发你更多的联想。虽然它的动作并不算很好，但在同类软件中已经很不错了。

Screen Dance在试用版中共提供了6种动画：

3D Spectrograph 3D光谱
Dancer 跳舞
Fractal 256色的背景
Kaleidoscope 花瓣
Marbles 点
SoundWave 声波

每种动画都能按下Ctrl+A进行调节，象是小人跳舞的Dancer，就可以调节小人的风格，里面有Disco、Freeform可选。我最喜欢的是Kaleidoscope，它的可选风格有：花瓣、风火轮、玫瑰等几种方式。

使用方法：启动软件会弹出一个窗口，不必管它，按下OK。然后还会问你：软件中个别地方必须使用256色才能继续，你只要把“I know, don't remind me again.”打上勾，再按OK继续。此时即可放入一张音乐CD，按下边的播放键就等着小人跳舞吧。以后还可用菜单下边的下拉框切换当前的动画方式。



使用时最好按下Ctrl+S进入全屏模式，可以看得清楚些，有兴趣还可以拿来当屏幕保护用。

Babylon

版本：3.0
大小：1543kB
性质：免费
网址：http://www.badylon.com
评价：能够翻译多种语言、朗读单词，而且这一切都是免费的

金山词霸终于碰到对手了，如果你的要求不高的话，免费的Babylon应该能满足你。别看这是个外来的软件，但它也能将英文翻译成中文，而且部分功能强

过金山词霸。

外国人的翻译软件也能翻译中文，不止这样，Babylon支持的语言有：英文、简体中文、繁体中文、荷兰文、法文、德文、希伯来文、意大利文、日文、西班牙文、葡萄牙文等等。你只须用鼠标点击要翻译的单词，Babylon会把所有语言的译文都列出来，同时提供该单词的字义、同义字等。

Babylon可能是个网络软件，因为所有的翻译要用的语言包都在它的网站里，你每次翻译时都要连接到网上。别担心，它提供了翻译包下载，也就是说，不上网也能用它了。

从它的界面上看到Babylon的功能分为3部分：Find、Convert、Mylist。Find就是翻译，也是Babylon最主要的功能，但Babylon并非是一般的翻译软件；结合它的特点，Convert部分就提供了每天最新的货币汇率，包括人民币在内的70多个国家货币，还有测量单位的转换和多国时间转换。



Babylon也具有英文发声功能，只要下载并安装相应的语音包即可提供好几种男音与女音。

使用方法：安装时要输入不少内容：一个E-mail地址，选择当前的国家和要翻译的语言，还有要选择的是Occupation（职业）、Gender（性别）、Age group（年龄），最后就是鼠标热键。

启动Babylon后它会缩小为任务栏的小鼠标。对着它按鼠标右键，选择“Menu Language”为“简体中文”，以后软件就是中文界面了。使用时用定义好的鼠标热键激活它，按下左上角的MyList，然后再点击最左边的弹出键，从新窗口中把想要翻译的语言打勾。为了能将英文翻译成中文，一定要把Babylon English-Chinese(S)打勾。

如果你想使用方便，一定要把词库下载回来，否则只能在上网时才能使用。安装字库方法是：对着Babylon English-Chinese(S) 按鼠标右键，选择Download，软件即会自动到网上下载相关文件。

File Recover 2000

版本：2.23d

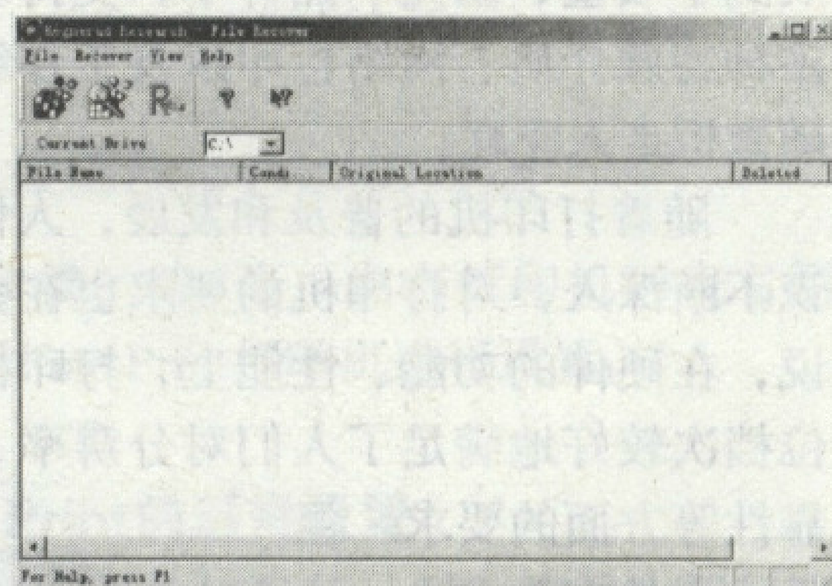
大小：274kB

性质：共享

网址：http://www.softdownloads.com

评价：对我们来说，是个小气的反删除软件

Windows 的回收站是一个恢复已删除文件的好地方，但如果回收站又被清空的话，你会用什么办法把文件找回来呢？



试试File Recover 2000，一个体积很小的反删除软件。

File Recover 2000通过对磁盘进行扫描，然后找到并列出所有已经删除的文件，还为已删除文件打上可恢复性是：Poor差、Possible可能、Excellent好。

当你发现找不到删除的文件时，可能性有两点：一是你的文件还在回收站的话，请到回收站恢复，因为回收站的文件并不是已经删除的文件；二是已经太晚了，已删除的文件的位置已经被其它文件占用，不能再恢复了。

使用方法：启动软件，选择好要扫描的磁盘，按下第1个图标。等扫描结束，在列表中选择想要恢复的文件，按下第3个图标，接着确定把这个文件恢复到哪一个目录下。

如果你使用的是未注册版本，只能恢复小于10kB的文件。记住这个软件可以直接运行，不要把它拷贝到想要恢复文件的那个磁盘。

Quick View Plus

版本：V6.0

大小：10.1MB

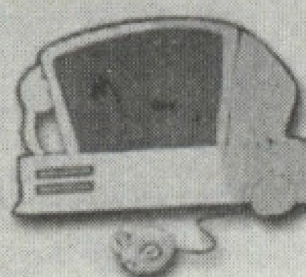
性质：试用

网址：http://www.jasc.com

评价：它能查看大多数的文件格式，就是体积大了点

早期的Windows内置了Quick View软件，但是它功能有限，大家也并不喜欢用。实际上Quick View早升级了，看看这个强大的6.0 Plus版，还有什么文件是它打不开的呢？

Quick View Plus支持超过200种以上的文件格式，除了一般的文本文件外，象Word 6.0、Excel 97、Lotus之类的软件不在话下，还支持更多的图片，甚至也能打开Zip压缩文档。新版本开始支持Office 2000、Microsoft Project、Visio等格式。（下转37页）





压缩打印工具Fine Print使用

陕西 李建奇

一、前言

几乎从计算机产生以来，打印机就一直是标准的硬拷贝输出设备。短短二十年，打印机从针式打印发展到了喷墨、激光、热升华，支持彩色、高分辨率、多种特殊介质、网络打印以及工作组应用，并迅速伴随微机走入家庭。

随着打印机的普及和发展，人们对打印工作的认识不断深入，对打印机的要求也在变化和提高。可以说，在硬件的功能、性能上，打印机已经按不同的价位档次较好地满足了人们对分辨率、色彩、速度、可靠性等方面的要求。但是，仍然有许多合理而带有普遍性的要求，需要通过软件对打印机的改造来实现。

例如，出于环保意识，人们希望尽可能节省纸张；对于非正式或者不需要长期保留的文件，希望能利用草稿方式输出；而经常旅行办公的人员则希望携带文件的体积重量越小越好。再如，打印海报等的一些特殊要求，希望通过低廉的小幅面（通常是A4）打印机来实现。这些用户需求都能够通过增强打印技术来实现，本文将简述各种增强打印技术，并推荐相应的优秀共享软件。

这些增强技术包括：

1.压缩打印

实现在一张纸上打印多页文稿、双面打印、小册子装订以及将大幅面文稿缩印在小幅面纸张上等各种常用的增强打印功能。

推荐工具：Fine Print。

2.海报打印

实现通过廉价的小幅面打印机，将巨幅海报输出到多张小幅面介质上，然后通过拼贴方式合并为一张海报的增强打印功能。

推荐工具：我形我素。

二、压缩打印原理

（一）双面打印模式

无论从节约纸张与耗材，还是考虑保持打印文档的规范性，双面打印都是立竿见影的节约手段。双面打印的特点有：首先，双面打印模式可以将纸张消耗节约50%，此处不仅可以节省纸张，而且能够减少存放文档所占用的空间，以及在移动办公过程中携带这些文档的累赘，因而成为首选的打印增强方案。其次，引申出去，在文档中删除不必要的空行也可以节省纸张。双面打印模式的优点还在于，没有对打印质量造成分辨率等方面的任何损失，同时也符合通常的印刷装订规范与习惯。

（二）压缩打印模式

双面打印模式可以将两页文稿打印在一张纸的正反两面，而压缩打印模式则能够将四页或者更多页文稿缩小后打印在一页纸上，或者将大幅面文稿缩印在小幅面介质上。

压缩打印模式除了大幅度地节约纸张外，也能节省喷墨打印机的墨水、激光打印机墨粉等耗材，这是由于采用了较小的字体，相应地节省了昂贵的耗材。同时，打印页数的减少也相应延长了打印机的寿命。对于讲究效率的人士来说，压缩打印在节约纸张和耗材的同时，也成倍地节约了最为宝贵的时间。不过，压缩打印模式缩小了字体，需要高分辨率的打印机来表现和补偿。另外，压缩打印模式需要增加计算机的运算量，要求高速度、大内存的计算机来实现压缩算法。因此，奔腾级CPU、高分辨率激光打印机、喷墨打印机的产生，水到渠成地促进了压缩打印模式的应用。

目前，彩色喷墨打印机正凭借其价格便宜、速度快、噪音低、分辨率高等优点迅速成为家庭计算机用户的首选配置，但是喷墨打印机与激光打印机相比，又存在着墨盒墨水容量小价格偏高的缺陷。

而压缩打印工具巧妙地将双面打印模式与压缩打印模式结合使用，能够大幅度削减纸张等耗材的消耗，获得立竿见影的节约效果，因此深受广大用户的欢迎。

三、压缩打印工具—Fine Print

Fine Print由创建于1995年的Single Track公司出品，软件作者是公司的创办人Jonathan Weiner和Mark O'Brien。该公司致力于开发打印增强软件，在Windows系列平台上对所有Windows打印机成功地进行了二次开发。

Fine Print完全支持Windows 95、Windows 98和

Windows NT 4.0系统环境的各种打印机，能够将1、2、4、8页打印文稿压缩输出到一页打印纸上，同时保持文档的完整性和清晰度。

公司网址：http://www.singletrack.com

四、Fine Print性能特点

1.大幅度削减纸张与墨水、碳粉等耗材的消耗量。

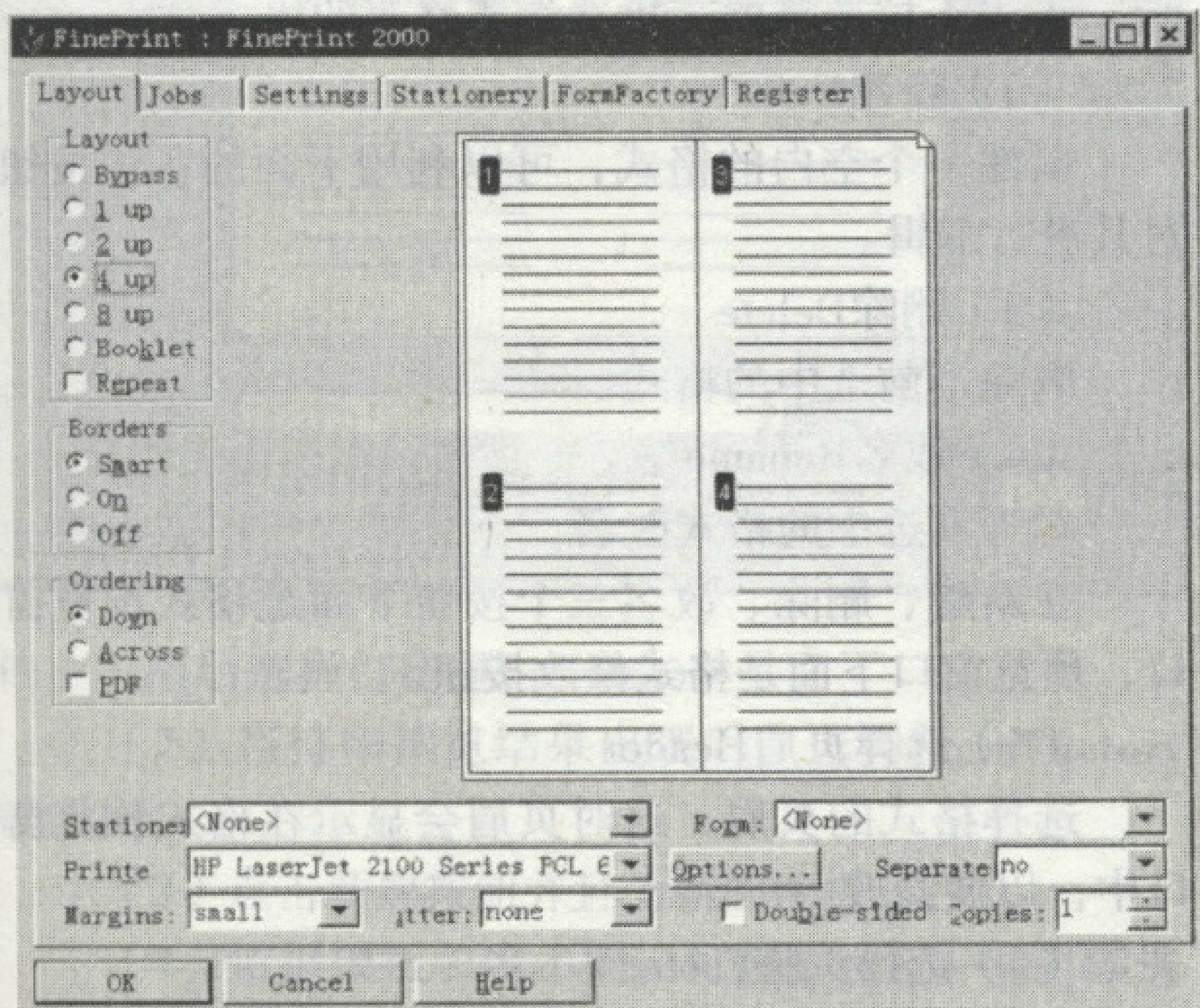
2.支持任何具有打印功能的Windows应用程序。

3.完全的后台打印功能。

4.支持所有Windows打印机，作为一个标准虚拟打印设备，等于在原有Windows打印机设备上加了一层外壳，所以具有最佳的兼容性，理论上甚至对未来的新型打印机仍然兼容。

5.大幅度降低和缩小打印文件的体积和重量，便于保存和携带。

6.支持字体、图形、纸张大小等所有标准的



Windows打印功能。

7.3.0以上版本支持打印预览，即使你的应用软件不具备预览功能。

8.支持双面打印、小册子打印功能。

9.支持50种以上的标准纸张格式。

10.Fine Print同时还支持在打印文档上添加标题、脚注和水印。

11.完全支持Windows 95、Windows 98和Windows NT 4.0系统。

五、使用Fine Print虚拟打印机的步骤

Fine Print使用简单方便，而且在任何Windows应用程序中使用方式保持一致。

1.在相应的应用程序中打开工作文档。

2.在文件（File）菜单中选择打印（print）。

3.从打印机列表中选择Fine Print虚拟打印机。

4.如果使用Fine Print的默认方式，则点击"确定"按钮；如果要改变设置，请参考本文下面的"六、Fine Print的设置方法"。

5.等待出现Fine Print的打印预览窗口，检查无误后，点击"确定"按钮即可。

六、设置Fine Print的方法

在上述打印步骤的第4步，点击打印机列表右侧的属性按钮即可对Fine Print打印机进行设置。

（一）Fine Print的通常设置

通常设置是指在通常情况下，对大多数应用程序的打印任务都适用的设置。对于特定的计算机用户，无论使用什么应用程序，一旦熟悉了Fine Print的特点之后，就会选定一种相对固定的压缩方式，比如2页压缩、4页压缩等等。

一般来说，其利用Fine Print进行压缩打印的方式基本不变，只是纸张格式稍有变化，因此在通常设置中，用户只需对纸张大小、方向（纵向/横向）作简单的选择即可。当选定后，Fine Print还会询问用户是否将此次设置作为适用于所有应用程序的通常设置（Permanent settings），这样在大多数情况下不必每次都修改设置项目。

纸张大小（Paper Size）：这是指打印机实际输出的纸张大小，并不要求必须与用户排版时设定的文稿纸张大小相同。当输出纸张幅面小于排版纸张幅面时，Fine Print会自动按比例缩小打印，从而达到缩印的目的。

（二）Fine Print的高级设置

Fine Print的高级设置共分为四页，分别是版面布局（Layout）、信纸格式（Stationary）、文档模板工厂（FormFactory）和软件信息（Information）。

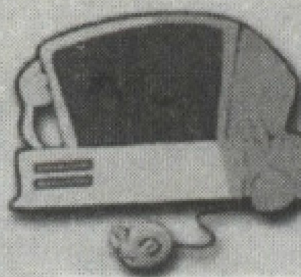
1.版面布局（Layout）

在版面布局页中，用户可以指定布局、边界、压缩页面排列顺序、页眉页脚、水印、空白、拷贝份数等项目。

（1）布局Layout：

bypass：不经过任何Fine Print的压缩变换，直接将文稿输出到打印机。 1up不压缩，按照原尺寸打印文稿，但是希望利用Fine Print的水印或者信纸格式等功能。

2up：这是Fine Print最常使用的默认设置，即将两页文稿压缩50%后打印在同一页上。在高分辨率打



印机时代，几乎所有的文稿在压缩一半之后仍然具有很高的可读性，同时又能节省一半纸张。笔者经过实验，对于较小的B5纸，以2up打印文档看起来仍然毫不吃力。

4up：这是Fine Print极佳的压缩设置，即将四页文稿压缩75%后打印在同一页上。可以节省75%的纸张。由于较小的纸张得到的压缩结果也会较小，很小的字体将会增大阅读的难度，因此最好在A4以上的纸张面积上选择4up，B5纸张不要进行四页压缩。

8up：将八页文稿压缩到同一页上，字体被压缩得更小，对于文字占大多数的文稿，如果不是大于A4的纸张，最好不要这样做。

Booklet：小册子打印模式，简单地讲是2up打印，再加上双面打印模式，实际上小册子模式并不是这两种功能的简单相加，因为一张纸的正反两面一共打印了四页文稿，多张纸对折后装订在一起，要保证页面顺序的正确性，必须能够正确分配在每张纸上的文稿页面，所以用户可以发现在一张纸的两面上页面不是按页码连续打印的。

小册子模式既能够节约75%的纸张，又能得到超过4up质量的可读性，而且对折装订后的小册子使许多字处理软件相形见绌。

（2）边界线Borders

Smart：智能边界线，根据多页文稿的排列顺序决定。

On：在每页文稿周围画方框。

Off：关闭边界线功能。

（3）文稿页面排列顺序Ordering

当在同一页上压缩打印2页文稿时，分别按左右排列；而当压缩打印4页以上的文稿时，就存在文稿页面的排列顺序问题。

Down—按照从上到下、从左到右的顺序打印，比如对于4up模式，在同一页上文稿页面的排列顺序如下：

1 3
2 4

Across—按照从左到右、从上到下的顺序打印，比如对于4up模式，在同一页上文稿页面的排列顺序如下：

1 2
3 4

PDF—按照横向的Acrobat PDF文档格式打印。

（4）页边空白Margins

none：无空白，可以得到最大的输出面积。

small：小空白，这是默认的设置。

medium：中等空白。

large：最大空白。

original：按原稿设定。

（5）打印机Printer

选择目标打印机，也就是Fine Print将要输送打印结果的打印机，可以是本地打印机、传真打印机、网络打印机等。

（6）拷贝份数Copies

默认值为1。

2.信纸格式（Stationary）

Fine Print内置多种文档格式，同时允许用户新建、修改、删除这些格式。一个格式主要包含页眉、页脚、水印，用户可以修改它们的内容。

（1）格式选择Stationery

点击下拉选择框，挑选将要修改的格式。

（2）新建New

新建一个空白的格式，可以利用下面的各项按钮对其进行编辑。

（3）删除Delete

删除当前选中的格式。

（4）改名Rename

对当前选中的格式改名。

在新建、删除、改名三个按钮下面是格式预览窗口，预览窗口下面是格式修改按钮。

（5）选择页眉Header

选择格式的页眉，这时页眉会显示在格式预览窗口中，以便修改。

（6）选择页脚Footer

选择格式的页脚，这时页脚会显示在格式预览窗口中，以便修改。

（7）选择水印Watermark

选择格式的水印，这时水印会显示在格式预览窗口中，以便修改。

（8）在格式中添加打印作业名Job Name

打印作业名的通常形式是：应用程序名+文档名

（9）在格式中添加打印日期Date

将当前日期添加到格式中。

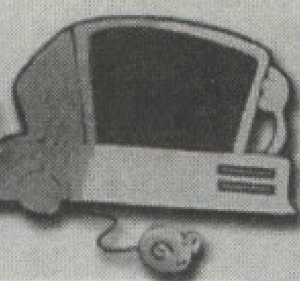
（10）在格式中添加打印时间Time

将当前时间添加到格式中。

（11）在格式中添加页码Page Number

将每页页码添加到格式中。页码格式为：当前页码/总页数

（12）改变字体Font

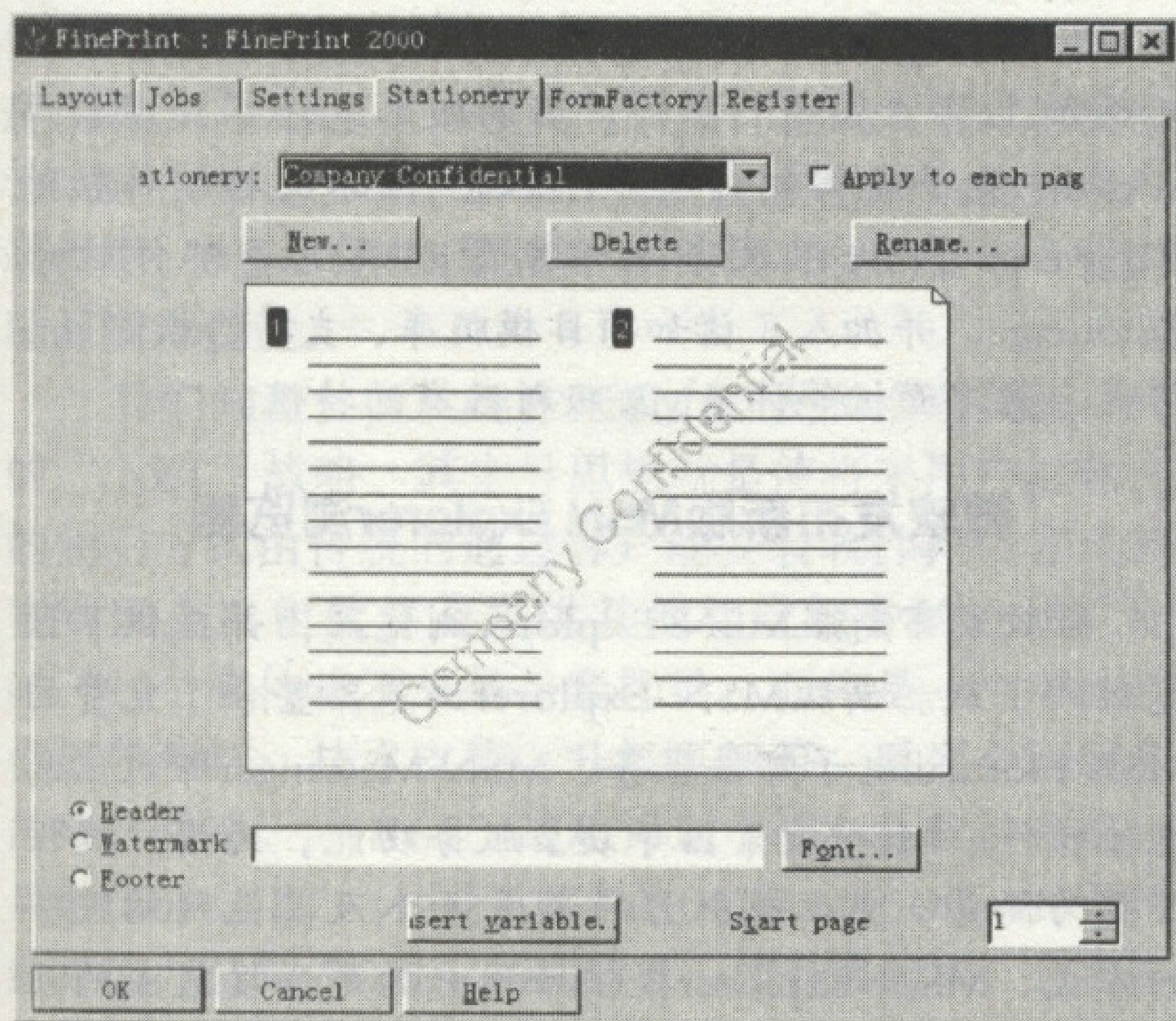


改变页眉、页脚、水印的字体。

3.文档模板工厂（FormFactory）

文档模板是用来套印的一种预定义文档格式，也就是说其他的打印作业将会覆盖在文档模板上，相当于日常办公中事先设计印刷带有本公司徽章、名称、地址的空白格式纸张，然后在空白格式纸张上套印文档内容。新建文档模板的方法与打印文档没有多大差别：

（1）在任意字处理软件中设计、编辑一个模板（也就是带有本公司徽章、名称、地址的一小段文



档），然后选择打印至FinePrint。

（2）当打印预览结果出现后，选择FormFactory标记页。

（3）点击新建按钮并且为新的模板命名。

（4）依据模板长度不同，可能要设定一些打印选项。

（5）模板打印选项

如果以下两个选项没有选中，则模板将会在每一页打印文档中重复。

Print on first page only：仅在第一页打印模板。也就是说，只有在文档的第一页才出现模板，其他页面将不会打印模板。

Repeat second page：重复模板第二页。假如一个模板长度为两页，该选项才能起作用。该项决定模板第一页打印在文档第一页，文档后续的所有页面上都打印模板的第二页。

至此，模板定义完毕。

4.软件信息（Information）

该页包含了软件版权、公司网址软件注册、打印文档页数、压缩后打印纸张页数、节省纸张百分比等信息。

七、应用技巧示例——在小幅面纸张上缩印大型表格

在办公事务中，各种大型表格是屡见不鲜的。以往遇到大型表格，人们只能采用大幅面纸张排版——大幅面打印机输出——使用大幅面纸张的解决办法，即在字处理软件中设定纸张大小为B4或者更大，然后在宽行打印机上输出到大幅面纸张。在针式打印机流行的时代这是顺理成章的想法。

当噪音小、分辨率高的激光打印机和喷墨打印机逐渐成为办公室主流输出设备时，这种方法在遇到超过打印机打印面积的表格时就无能为力，因为目前大多数办公室使用的激光打印机或喷墨打印机的最大幅面仅为A4，远远小于普通针式打印机的幅面宽度，不可能再使用大幅面输出的方法。

使用Fine Print的压缩打印功能则可以解决这个难题，用户可以在字处理软件中设定纸张大小为B4或者更大，完成排版后，然后在Fine Print设定输出纸张为A4或者B5，最后在小幅面打印机上压缩打印到小幅面纸张。

此外，当遇到文档中大部分页面为文本，极少数页面为大型表格时，缩印这些表格也能保证整个文档纸张规格的统一。

八、Fine Print的优缺点

（一）优点

1.成倍地缩短打印时间。

2.成倍地节约打印纸张。

3.成倍地节省碳粉、墨水等打印耗材。

4.支持许多字处理软件不具备但又非常实用的小册子装订功能。

5.延长打印机工作寿命。

（二）缺点

Fine Print运行非常稳定可靠，几乎没有任何Bug，可能唯一能称得上缺点的就是：以缩小方式打印的文稿字体较小，不宜作为某些场合的正式文档。

使用优秀的压缩打印工具Fine Print，在保证较好的打印质量前提下，大幅度地节约了纸张，并能节省喷墨打印机的墨水、激光打印机墨粉等耗材，打印页数的减少也相应延长了打印机的寿命，提高了打印速度，确实是一个不可多得的好工具。

本文介绍的软件收录于《大众软件 CD》2000年第11期\BBX\下。

业界新闻

Sun公司与四家PC生产商达成StarOffice捆绑销售协议

近日，Sun公司与Gateway、Sony、Everex Systems、eMachines四家PC生产商达成协议，在它们的部分机型上将预装StarOffice办公软件，实现捆绑销售。预装的StarOffice最新5.2版本是微软Office套装办公软件的主要竞争对手，预装的机型有台式机和笔记本电脑。Sun公司称，此次捆绑销售协议的达成将在较大程度上提高StarOffice的办公软件市场占有额，以便更好地迎接微软Office套装软件的挑战。

微软否认开发基于Linux的Office软件

近日，WinInfo站点的主持Paul Thurrott向外界披露，微软正在与Mainsoft公司进行合作，秘密开发基于Linux系统的Office办公软件。并称他是在去以色列收集了一系列资料并采访了一些十分熟悉的程序开发员后得到这个消息的。此消息一经披露，微软公司当即给予否认，并让Mainsoft公司也发表了一份否认声明。微软发言人说，微软与Mainsoft的合作目前仅限于将IE和WMP移植Unix平台上，目前决不会将它的Office软件移植到任何版本的Unix系统上，包括Linux。分析人士称，如果微软将Office软件移植到Linux上，就意味着它正式承认了这个开放平台，这将对Linux的发展起到巨大的推动作用。但是目前微软在这个领域还不具备强大的竞争能力，而且占其收入来源近一半的Windows版Office软件的销售势必受到重创，这些都是微软所不愿意看到的。

IBM发布ViaVoice的最新版

IBM公司日前发布了它的语音识别软件ViaVoice的最新版本。ViaVoice 8.0可以同Microsoft的应用软件无缝地协作，而且准确性大大提高。ViaVoice还增加了对USB话筒的支持，这对使用非标准声卡的电脑特别有用。IBM称USB话筒能够提高音质，因而能把出错率降低30%左右。ViaVoice还允许用户通过语音命令控制他们的计算机，利用系统导航宏，用户可以创建控制Windows的个人语音命令。

微软公司将发布苹果机用新版Office软件

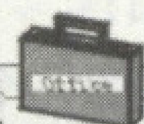
微软公司近日发布了最新Mac版Office办公软件——Office 2001:mac的最终代码。分析人士称，此举意味着该产品将按原计划如期于10月上市。Office 2001:mac是继Office 98之后微软最新的一个苹果电脑版办公套件。微软现在虽然没有透露Office 2001发行时的具体售价，但称会与目前Office98的售价基本持平。在今年的苹果世界大会上微软正式介绍了Office 2001，并在名称后面加上了“:mac”字样。新的版本包括字处理软件Word、电子表格制作软件Excel、演示文档制作软件PowerPoint以及个人信息管理及电子邮件软件Entourage，并加入了诸如项目模版库、支持QuickTime格式、悬浮面板等许多Mac版所独有的特性。

微软发布新版MSN Explorer浏览器

微软发布新版MSN Explorer浏览器，并提供了预览版的下载。新版MSN Explorer浏览器整合了免费的MSN Hotmail电子邮件服务、MSN Messenger即时信息交流软件、MSN搜索器等众多服务功能，为用户提供了更为简易、更具吸引力的享用MSN及其他网站服务的方式。MSN Explorer提供给用户的是高度集成的互联网在线服务体验，而不光是一个简单的浏览器。此次发布的MSN Explorer浏览器是即将推出的MSN 2001的一部分。凭借其基于DSL的互联网高速接入，MSN 2001的目标是能在提供互联网服务上与AOL（美国在线）相抗衡。

针对Palm的第一个特洛伊木马出现

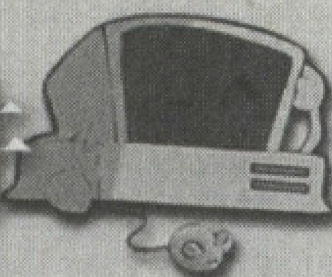
第一个针对手持设备的特洛伊木马Liberty Crack日前被发现，它看起来像是Gambit Studios公司的Liberty GameBoy用于Palm的模拟软件的免费版本。一旦执行Liberty Crack，它就会删除Palm设备中的所有应用程序



Office研究会

导读 办公新概念

BANGONGXINGAINIAN



序。特洛伊木马通常模仿合法程序但不会自我复制。Network Associates公司日前发布的VirusScan Wireless产品可以通过升级杀掉这种病毒。

Office 10 Beta 1先睹为快

不久前，微软公开了其新一代办公套装软件的测试英文版Office 10 Beta 1（后文中简称为Office 10）。作为Office 2000的下一代升级版本，Office 10中加入了许多具有实用价值的新功能，这些功能都是微软公司在结合广大Office产品用户的反馈意见和对今后办公软件及网络应用进行详实的评估后加以改进或新增的。现在的Office 10只是开发代号，预计正式发售时将被称为Office 2001或Office 2002，可发售的有Office套件客户端程序、Office资源工具盘、两张语言包光盘和一张剪贴画资源光盘。

我们知道，微软现在正极力开发和推崇其新一代的".NET"战略，其主导思想就是使将来用户对软件的使用方式由传统的通过客户端安装软件拷贝方式转变到网上出租软件及提供其他相应服务的方式。那时，一个软件将不只是一套拷贝，而将是一个对此软件提供租订、技术支持、升级更新等一系列全面服务的NET网站。".NET"战略计划中的办公软件将是以后的Office.NET，不同于现在的Office 10。Offce 10是传统桌面办公软件Office 2000的下一代升级版本，也很有可能是以现在的这套Office代码为基础的最后一个版本。但Office 10中还是包含了一些".NET"战略软件的特征，如智能标签、租订的发售方式等，我们将在后文中详细说明。

运行Office 10推荐要有64M内存和250M硬盘剩余空间，不过我想这一配置要求对现在（或是以后正式发售时）的大多数用户来说都能达到吧。另外，若是加载语言包，每个语言包大约需要50M的硬盘空间。这次的Office 10测试版可支持的运行平台为Windows 98、Windows NT4（带SP5）或Windows 2000，但不支持Windows Me，不过以后的正式版肯定会支持上述的所有平台。有一点让人感到遗憾的是，Office 10正式版将不再支持Windows 95。

值得一提的是，当Office 10的正式版推出时预计会有两种可能的发放及安装方式。第一种是标准方式，用户可以以常规的方法在本地硬盘上进行安装。但用户还需要通过网络进行注册，对于执行Office程序超过20次而仍未进行注册的用户，Office程序会变为"削减功能模式"（RFM），在这种模式下用户只能浏览已有的文档，而不能新建或是修改文档；第二种是租订方式，用户要首先通过网络进行注册，并定期以网上租订的方式来使用Office程序。这将是以后".NET"软件所普遍采用的发售形式。Office 10的正式版预计是上述两种方式中的一种，具体是哪一种取决于用户所购买的版本号或是所得到的产品序列号。

新功能尝鲜

1. 清新简洁的界面

首先，对Office 10的第一印象就是其中的各组件在外观界面上有了明显的变化，更为简洁明快，对用户更有亲和力（如图1）。最明显的就是界面右边新加入的任务面版（如图2），上面集成了一些最常用的操作，用户可以十分方便地直接点击来进行新建空白文档、Web页面、电子邮件信息及模版文档等操作，而不常用操作像以前那样通过菜单和对话框进行选择。其中，文档模版的来源可以是程序自带的，也可以是自定义的网络站点或微软站点上的。另外，用户还可以直接选用已有的文档作为新建文档的模版。当然，用户可以改变任务面板的大小，并能选择是否在Office程序启动后自动将其加载。

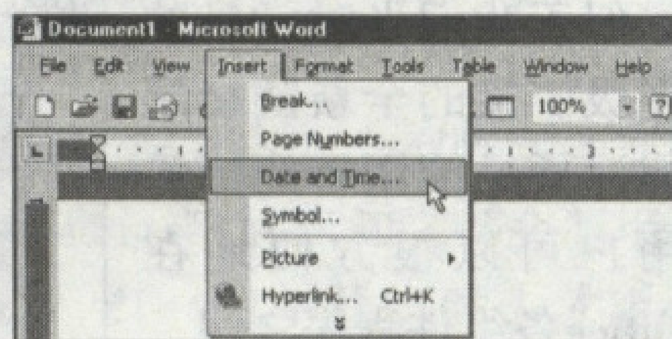


图 1

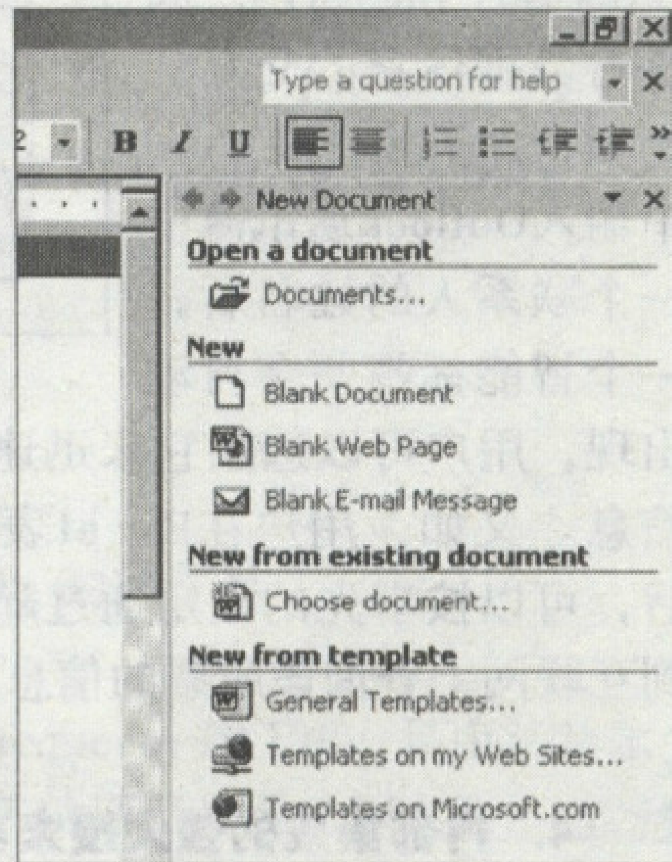


图 2

2. 实用体贴的帮助形式

以前由于第一次运行Office程序后便会自动出现而一直颇受非议的Office帮助助手，这次在Office 10中的默认设定将不再自动出现，用户需要帮助时可以随时调用。为了更方便用户获取帮助信息，Office 10的每个组件程序的右上方都新加入了一个问题栏，用户只需在其中输入想要询问的问题，即可得到相关的帮助信息（如图3）。与过去那种在冗

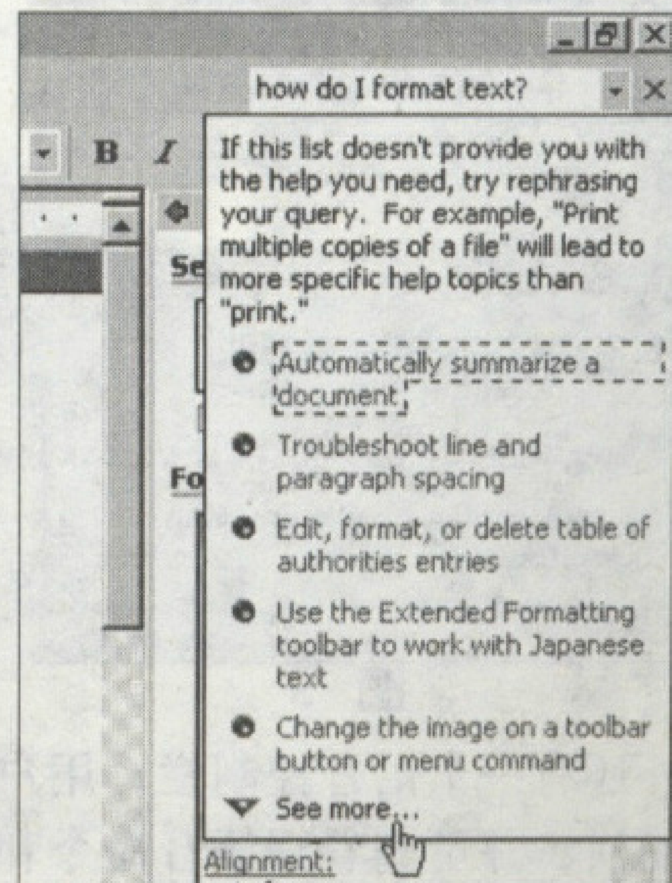


图 3

长的帮助文件中搜寻帮助信息的方式相比，这种新增的问题栏方式无疑更为实用，更为快捷方便。

3. 新增的智能标签

正如前文所述，Office 10中引入了一些“.NET”软件的特征，智能标签（如图4）就是其中的一项。智能标签是一种类似于我们平时常见的超级链接的全新链接形式，通过使用智能标签用户可以很方便地在Office各组件程序之间、Office程序和因特网之间进行数据信息的交互。例如，如果用户在Word中输入Outlook通讯簿中一个联系人的姓名后，一个智能标签便会自动出现，用户可以选用它来迅速插入这个联系人的地址信息。又如，用户在Excel表格中输入一个股票名称后，可以按事先的设定通过随之出现的智能标签连接到互联网上查询该股票的信息。

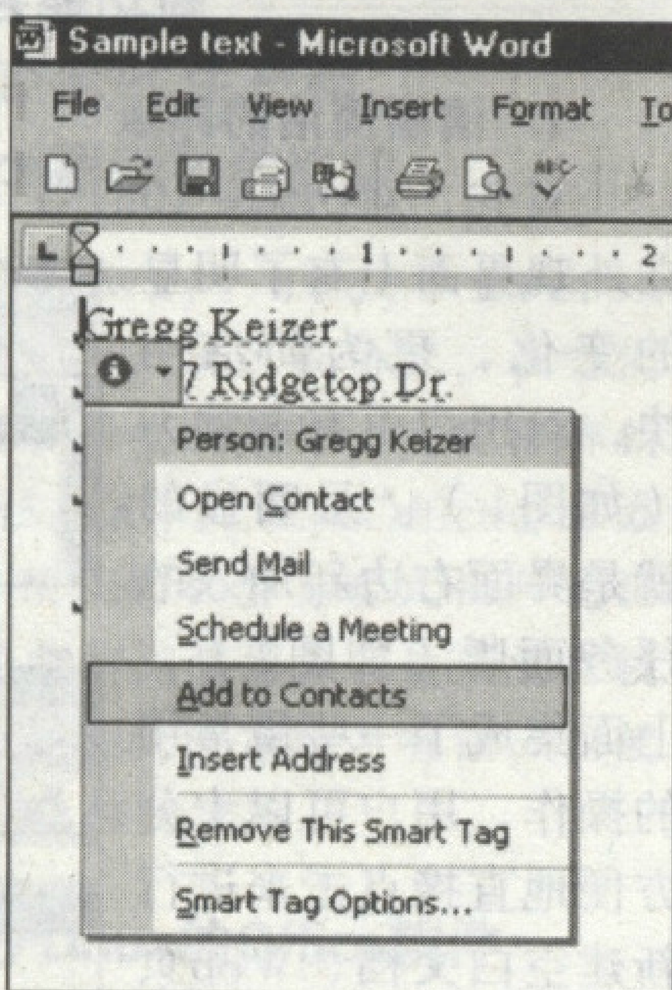


图 4

4. 内部集成的强大搜索功能

Office 10中还加入了IE和Windows资源管理器中的强大搜索功能，用户可以直接在Office程序中搜索本地、局域网或互联网中的文件和信息，而不必切换出Office程序。

5. 全新的语音控制功能

由于将来对办公软件的设计要求是让用户能更高效快捷的进行操作，所以Office 10中引入了全新的语音控制功能。Office 10中内置了由微软语音产品组（SPG）开发的语音控制引擎，用户可以通过麦克风直接用语音控制来进行各个命令菜单和工具条中的大部分命令操作。另外还有一个语音控制栏，用户可以在控制方式间进行切换，并可查看到语音命令和与其对应的鼠标和键盘操作。当然，与其他语音控制或输入软件一样，在实施语音控制操作前要进行必要的试音练习以使系统适应个人的发音特征（如图5），从而提高语音控制的准确有效性。

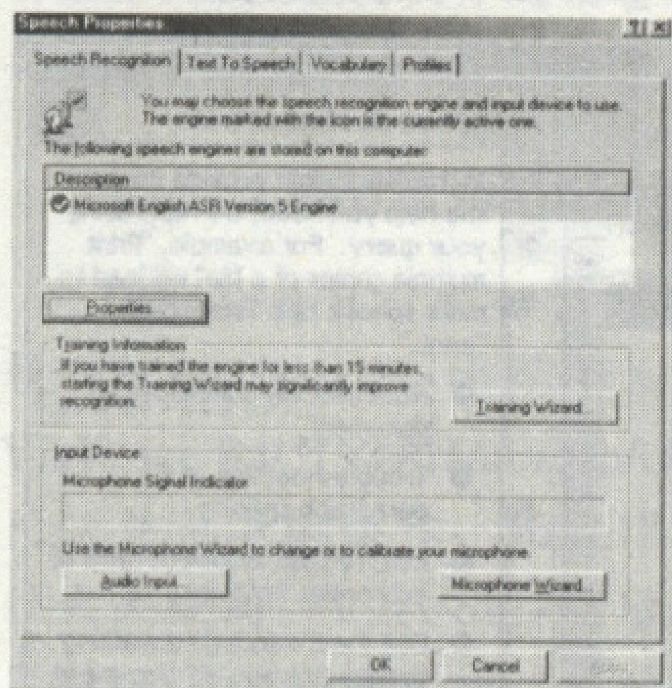


图 5

6. 剪贴板功能的进一步增强

我们知道，Office 2000中的剪贴板较先前版本有了很大改进，最多可以同时保留12份内容。但这一功能只是局限在Office程序中，而Windows中的剪贴板仍只能保留最近的一份内容，所以许多用户只能安装其他的剪贴板增强工具来突破其局限性。现在，Office 10中的剪贴板在功能上又有了进一步的增强：用户可以设定启动Office 10程序后是否让剪贴板以快捷面板的形式出现；最多可以保留24份内容且可对每一项内容进行预览；更令人欣喜的是剪贴板能以图标的形式隐藏到任务栏上而常驻内存，从而让系统中其他非Office程序也享用到这一改进后的剪贴板功能。

7. 智能化的自动更正功能

Office 10中的自动更正功能也有了改进。如果输入的某些字符被Office的自动更正功能更正为其他的字符，我们只需手工将其改回原来的字符，Office 10便会记住这一改动，在以后的用户输入中不再对这一特定字符套用自动更正功能。

8. 使数据文档更为安全的补救工具

为了防止由于Office程序意外崩溃而造成的数据丢失，Office 10不但在提高稳定性上下了不少功夫，而且还提供了意外崩溃后的补救工具。这一补救工具被微软赋予了“Office安全气囊”的美称。当Office 程序意外崩溃后，补救工具会

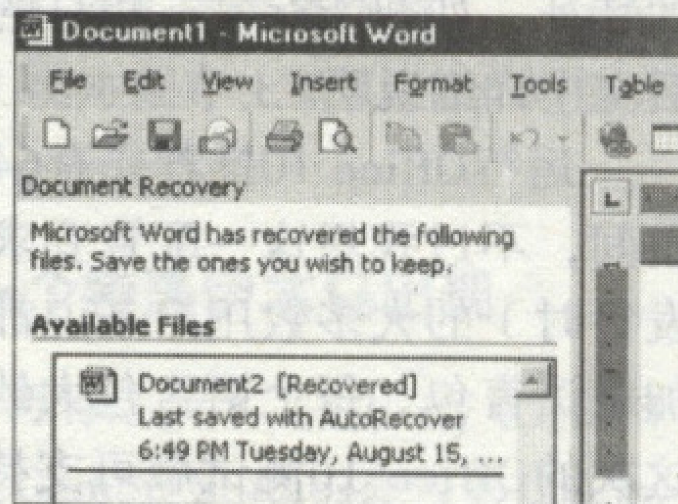


图 6

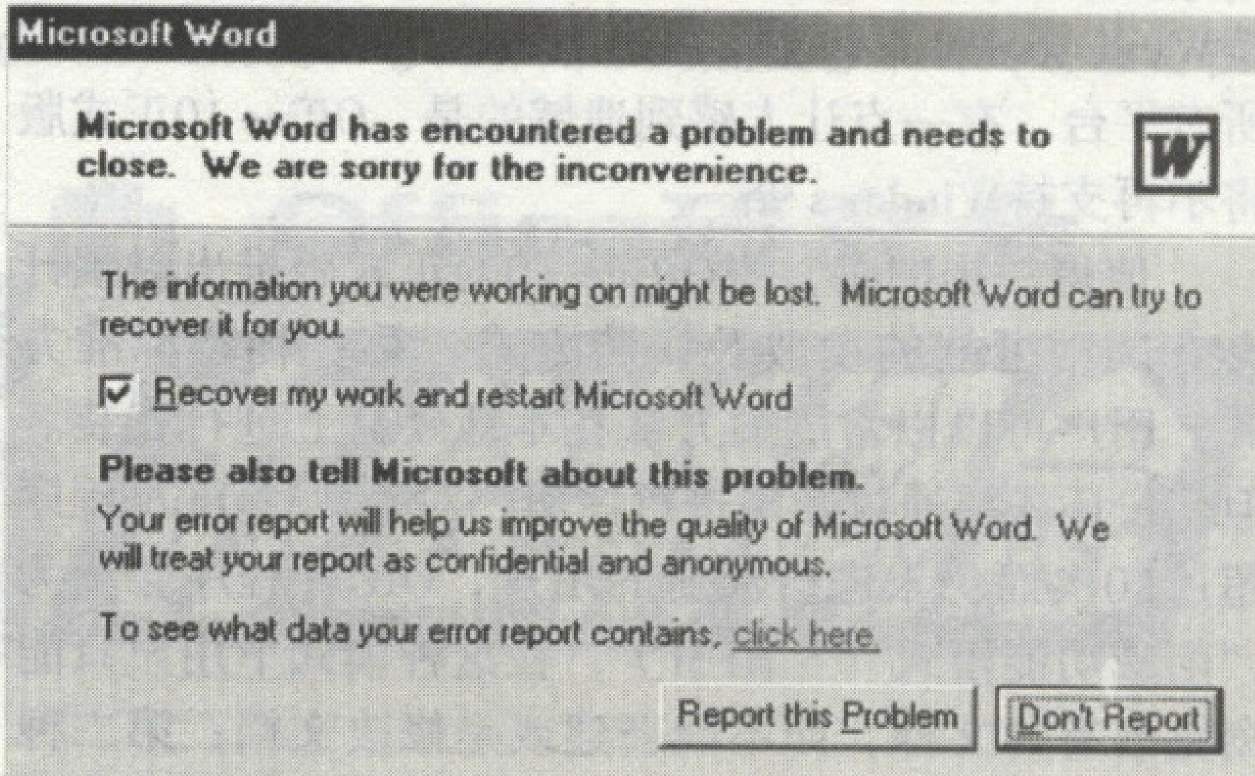


图 7

进入到已无响应的Office程序中，恢复出用户还未来得及存盘的宝贵数据文件（如图6和图7）。有了这一补救工具再配合后台定时保存功能，将使用户的文档更加安全。另外，Office 10中还提供了安全模式，能帮助用户修复Office程序的启动错误。

9. 进一步加强的网络功能和多用户协作功能

在Office 10中，进一步加强的网络和协作功能可使多个用户之间的协同创作更为方便。一种新的文件格式（*.mhtml或*.mht）可让IE正确打开Office文档，就像是标准的html文件一样。实现了对可扩充标记语言(XML)的支持，可在Office程序中对XML数据进行可视化处理。当一项工作需要多个用户协同完成时，某一用户可通过Outlook将Office文档同时发送给其他多个用户，并通过新增的审阅工具栏（如图8）来对其他用

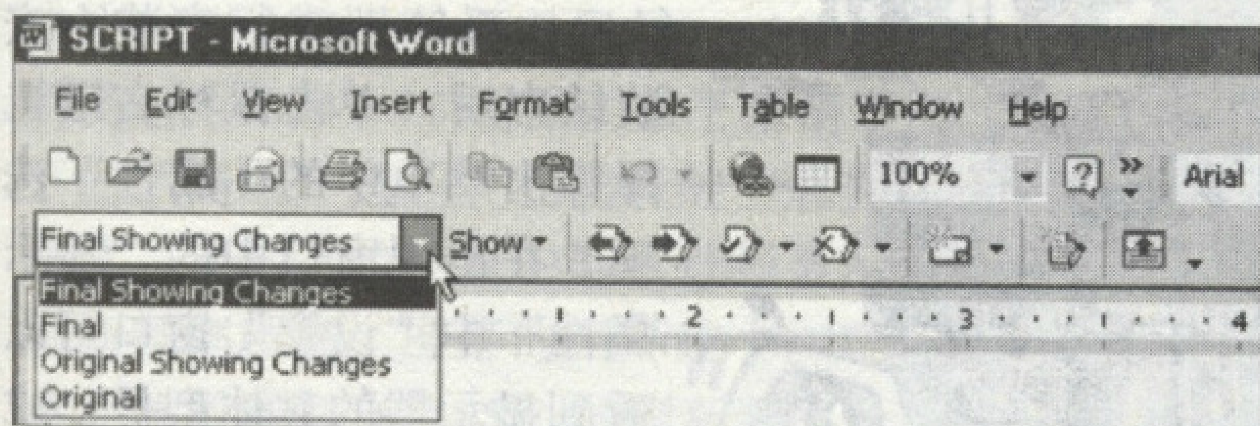


图 8

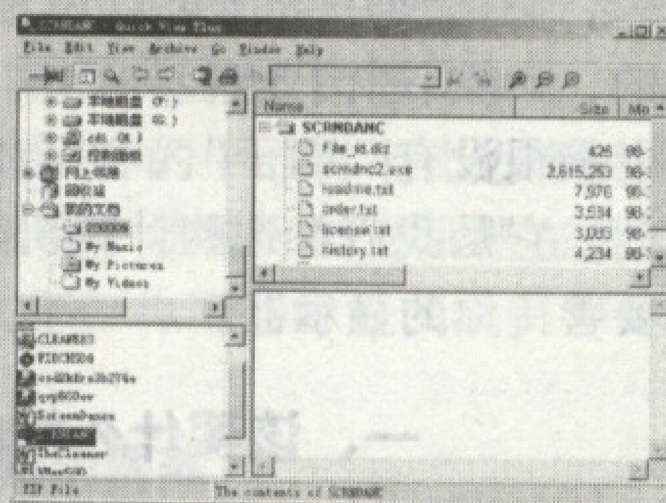
户的反馈意见信息进行修改、采纳、删除等一系列处理，而且还能很方便地将多个用户的反馈信息合并成一个独立的文档。另外，Office 10中还实现了对Hotmail邮箱和MSN Messenger服务的集成。

10. 安装程序的新增功能

另外，Office 10的正式版发放时还将有一个加入了一些新功能的安装程序，用户可方便地将一台机器上的Office设定转移到另一台机器上去；可以通过自定义安装向导来更方便地配置Office程序组件。

相信通过上文的介绍大家一定对Office 10有了全新的体验，感觉怎样？是否既惊喜又兴奋？待其正式版推出时，我们会针对Office 10中的各个组件作更为详尽全面的报道。

（上接29页）



和E-mail软件结合是Quick View Plus的新特色，如果你收到带有附件的E-mail，而别人又没有告诉你这是什么文件的话，Quick View Plus能自动探测这个文件的格式并打开它。

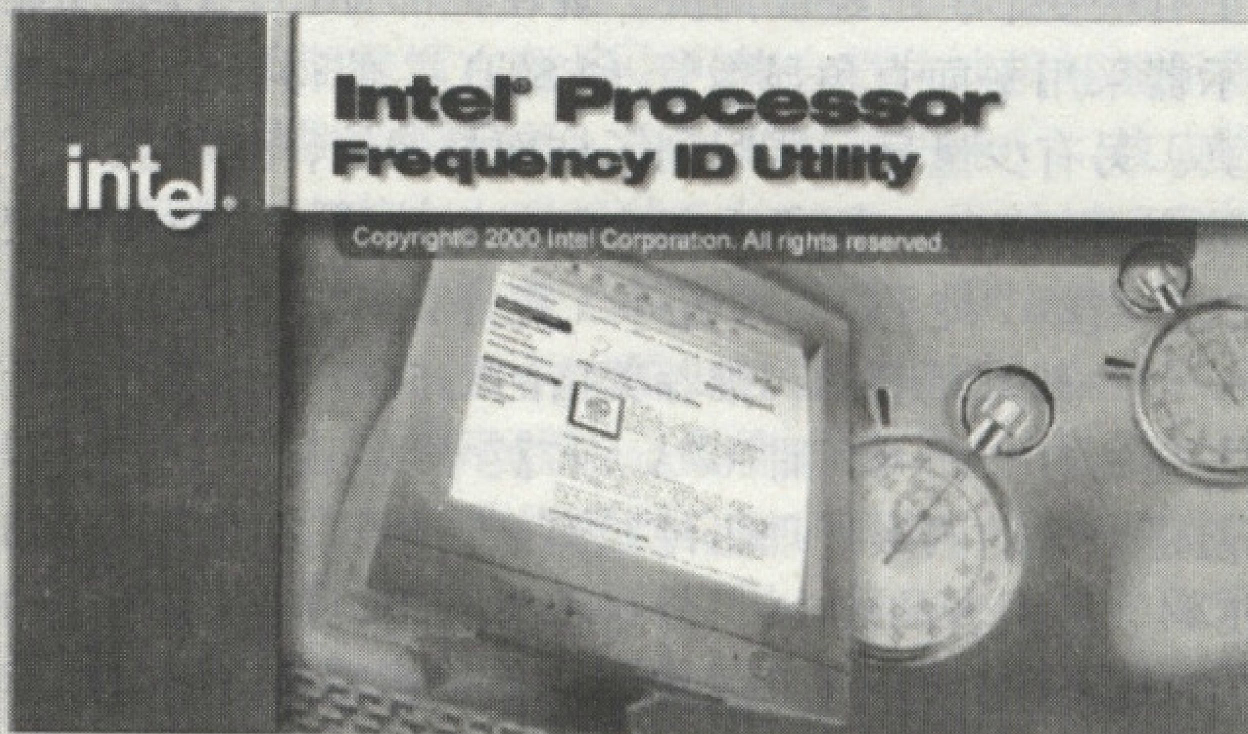
使用方法：安装好后，所有未知类型的文件都被指向Quick View Plus，Windows碰到未知文件会调用它来打开。当Quick View Plus也不认识时，才再由Windows接管，出现那个指定打开文件的窗口。

试用版在使用时一定要点击Continue才能继续。

Intel(R) Processor Frequency ID Utility

版本：2.51
大小：1020kB
性质：免费
网址：http://www.intel.com
评价：检测Intel CPU的好工具

Intel(R) Processor Frequency ID Utility是由英特尔公司开发，用来识别英特尔处理器是否已超出额定运行频率的测试软件，它支持奔腾和赛扬全系统CPU。同时，它也可以用来识别系统中是否已安装英特尔处理器，如果你用的是AMD的CPU，这个软件就无法运行了。



Intel(R) Processor Frequency ID Utility运行一种频率确定算法（速度检测），用于确定处理器以何种内部速率运行。然后，程序使用内部数据，与检测到的操作频率进行比较。

本文介绍的软件收录于《大众软件 CD》2000年第11期\BBX\下。

善待你的显示器

江苏 陈彪

大家知道，彩色显示器是计算机的重要部件之一，它的使用寿命可以说是计算机所有部件中最长的，一般不少于5年。一台劣质显示器，不但会让你的电脑很没有“面子”，更会使你的视力急剧下降。因此，它是我们在选购计算机时最值得掏大银子的，你要善待你的显示器。

一、该买什么样的彩色显示器

大家平常说的17英寸、15英寸实际上指显像管的尺寸。而实际可视区域（就是屏幕）远远到不了这个尺寸。14英寸的显示器可视范围往往只有12英寸；15英寸显示器的可视范围在13.8英寸左右；17英寸显示器的可视区域大多在15-16英寸之间。购买显示器时挑那些可视范围大的自然合算。14英寸的显像管多为球面显像管，屏幕中间呈球形，图像在边角上有些变形，已经被淘汰。现在大部分15、17英寸显示器采用平面直角显像管（FST），使得图像更加逼真。另有少量显示器用到了柱面显像管，这种显示屏幕表面呈柱面，图像看起来更具立体感，可视面积较大。当然“纯平”、“超平”更好！

一般家用型的，推荐美格的XJ500T（15英寸）、三星的710b和飞利浦107A（17英寸），这三款产品即便是一般的图形处理也绰绰有余。候选品种为ADI的E44、爱国者的500A；若是图形应用，推荐飞利浦的109A，候选品种为爱国者700A；若是图像应用，推荐优派的G810，候选品种为优派的GT775、LG 78FT；若是图形与图像应用，推荐ADI的5GT，候选品种为飞利浦的109A。总之，在信誉好的电脑店买彩色显示器真的是一等价钱一等货哦！

二、如何调试彩色显示器

作为计算机主要的输出设备，正确地调校彩色显示器，使其配合显示卡充分发挥整体性能，才能真正体现一台优秀彩色显示器的价值所在。

★ 即插即用显示器

现在的15英寸和17英寸彩色显示器，大多数都提供Win 95/98/2000系统下的“即插即用显示器”的支持，系统会自动侦测出显示器的类型并自动匹配。虽然乍看起来是否安装“即插即用显示器”的效果并不明显，但在配合显示卡工作时，被系统正确识别的显示器往往能够达到最佳的调整状态。

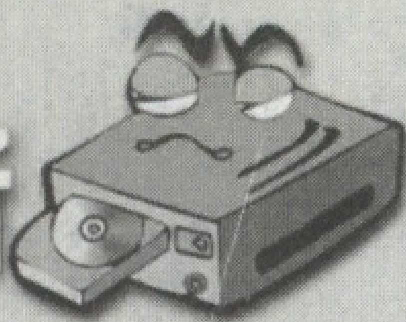
1. 双击桌面上“我的电脑”，选择其中的“控制面板”图标，在打开的窗口中选择“添加新硬件”项，将出现“添加新硬件向导”窗口，系统将自动进行即插即用设备的侦测，并提示安装驱动程序，确定程序的安装路径后，系统即进行安装。安装结束后，单击鼠标右键选择弹出菜单中的“属性”选项，在出现窗口中的“显示属性”中“设置”窗口可以看到显示器的具体型号，或者打开“控制面板”中的“系统”选项中的“监视器”也可看到。

2. 某些不提供即插即用支持的显示器，也可通过设置达到更好的显示效果，仍然单击“添加新硬件”，系统进行即插即用设备检测，系统通常无法自动检测到设备，可在向导窗口选择从列表中选择硬件，在安装类型中选择“监视器”，然后在出现的窗口的厂商和产品型号中选择“即插即用显示器”，确定后系统可能会要求用户放入Win 95/98/2000的安装光盘，选择路径后即可完成安装。完成后可看到显示器已标识为“即插即用显示器”。

3. 一些显示器也可找到与某些品牌显示器的兼容程序安装，如爱国者700A显示器可使用美格DJ700的驱动程序。另外也可以采用Win 95/98/2000提供的品牌显示器的程序安装，但这种方法并不可靠，系统可能会发出警告，也可能会引起花屏。如果发生这种情况，可以在“安全模式”下启动系统，删除此显示器支持即可，对于初学者不建议采用这种设置，特请注意！

★ 如何设置分辨率和刷新频率

显示器发挥好的显示效果与显示卡的配合是分不开的，要改变系统的分辨率和色彩数必须安装显示卡



的驱动程序。单击鼠标右键打开“显示属性”窗口，选择“设置”项中的“高级”选项，在出现的窗口中单击“适配器”，选择“更改”，根据安装向导提示，确定驱动程序所在路径，然后系统将自动安装显示卡的驱动程序。现在我们就可以设置显示器的分辨率和刷新频率了。刷新频率即屏幕刷新得速度。刷新频率越低，图像闪烁和抖动的就越厉害，眼睛疲劳得就越快。采用70Hz以上的刷新频率时才能基本消除闪烁，显示器最好稳定工作在允许的最高频率下，一般是85Hz。请打开“显示属性”的“设置”窗口，再打开“色彩”项的下拉列表，可以选择需要的显示色彩位数，正常情况建议选择“增强16位色”，虽然还有更高位的色彩选择，但人的肉眼已经无法分辨色彩的增加，而且可能由于色彩位过高会使某些程序运行过慢。移动“屏幕区域”项的滑块可改变显示分辨率，建议15英寸显示器设定为800×600像素，17英寸显示器设定为1024×768像素。接下来请单击“设置”窗口下的“高级”选项，在出现的“属性”窗口的“刷新速度”项的下拉列表中即可选择显示的刷新频率，而刷新频率越高，屏幕的闪烁越小。现有的15英寸和17英寸显示器都支持85Hz的刷新频率。某些型号较早的14英寸或15英寸显示器通常只提供60Hz的刷新频率，可通过下面的方法实现高刷新频率。单击“控制面板”中的“添加新硬件”项，从窗口列表中选择“监视器”，在出现的厂商与型号选择窗口中选择合理的分辨率和刷新频率。然后再重复前面的操作，即可支持更高的分辨率和刷新频率。另外，显示器的色彩数、分辨率和刷新频率不仅和它本身的性能指标有关，还和显示卡的性能参数有关，如果在尝试调整高分辨率或刷新频率时出现了黑屏或显示器无法支持，可不必按任何键，15秒后系统将自动恢复原来的参数设置。如果系统已确定了显示模式，可进入“安全模式”将有关参数改回即可。所以不能盲目地高调分辨率和刷新频率，以免引起不必要的麻烦，甚至导致显示器的损坏，请大家注意。前面提到的较早的显示器在提高刷新频率后，可能会发生Win95或Win98系统下与DOS状态下的屏幕显示位置发生偏差，必须调整画面使之居中显示。这是由于原显示器的DOS显示模式不支持的缘故，属于正常现象，不用着急。

对于非专业级的用户而言，色彩的真实和准确很难区别也并不是最重要，但是否清晰则非常关键。其实测试方法很简单，常用的就是根据字体来判断。在Windows桌面上，将屏幕的分辨率设在合适的状态（15寸显示器800×600，17寸1024×768），注意不要用大字体，背景图案最好没有，绿色的底色配合白色的字体效果最好。观察屏幕四个角如左上角“我的电脑”图标下相应的文字，看看它们的笔划是否清晰以及像素是否稳定，然后将同一个图标拖放到屏幕中心，观察其清晰度是否变化。显示屏的中心肯定比边缘要清楚些，但不应超过一定限度。质量好的显示器在角落里依然可以清楚地辨别文字，你不妨好好试试。

★ 再谈谈彩色显示器的保养

彩色显示器长期放置在各种复杂的环境中，容易受到外界环境因素包括温度、湿度、清洁度、电磁干扰、静电和电源等的影响。彩色显示器作为计算机的“面子”，是我们与计算机沟通的主要桥梁，但人们常只注意到怎样选购它，而在购买后忽略对它的保养，以致使显示器的可靠性和使用寿命大大缩短。据统计，显示器故障有50%是由于环境条件差引起的，操作不当或管理不善导致的故障约占30%，真正由于质量差或自然损坏的故障只占20%，可见环境条件和人为因素是造成显示器故障的主要原因。因此，用户必须了解和掌握显示器的一般维护常识和保养方法。

1. 磁场干扰产生的原因及对显示器可能造成的危害。电磁场干扰是指电路或环境中出现了不该出现的电压电流。电磁干扰的来源有电源、元件、导线、接头、散热风扇、日光灯、雷电和静电放电等，以及电视机、电冰箱、电风扇等耗电量大的家用电器的周围或其它如非屏蔽的扬声器或电话离显示器太近甚至传呼机上都存在着电磁场。这些器件产生的电磁干扰，时间久了，可以使显示器显示混乱。怎样避免磁场的影响呢？长期暴露在磁场中可能会磁化或损坏显示器（特别是早期的显示器，多不带消磁功能），故应把显示器放在离其它电磁场较远的地方。平时如有条件的，可时常使用显示器上的消磁按钮，但注意一次不要反复地使用它，也不能用力过猛，否则也会损坏显示器的。当电脑显示器的显像管被磁化后，虽然有些显示器可以通过自带的消磁功能来消磁，但消磁能力并不很强或需要较长的处理时间。笔者在工作中常利用电流通过带有磁芯的电阻所产生的磁场来进行消磁，可以达到快速对显示器消磁的目的。具体做法是：将胶质导线或塑料绝缘导线绕成多圈串联在电炉、取暖器或电饭煲等大负载电器上，接入市电，手持线圈，贴着屏幕从某一个边缘开始向中心缓缓地做圆周运动，最后将线圈与荧光屏面成90度角，保持垂直地慢慢后退到显示器1m以外，然后关闭电源，重新开机，仔细观察消磁效果。如效果不佳，可反复进行，直至完全消除屏幕因磁化造成的色斑。

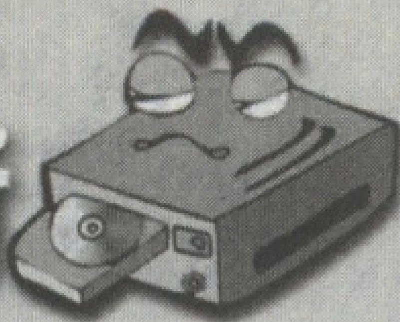
2. 强光对显示器造成的影响。显示器受阳光或强光照射，时间长了，容易加速显像管荧光粉的老化，降低发光效率（在强光照射这种环境下，面对显示器工作的人员，眼睛也极易受到伤害）怎样避免光照因素对显示器的危害？方法很简单，就是不要把显示器摆放在日光照射较强的地方，或在光线必经的地方，挂块深色的布减轻光照的强度即可。

3. 温度会对显示器造成的影响。显像管作为显示器的一大热源，在过高的环境温度下它的工作性能和使用寿命将会大打折扣，某些虚焊的焊点可能由于焊锡熔化脱落而造成开路，使显示器工作不稳定，同时元器件也会加速老化，最终轻则导致显示器“罢工”，重则可能击穿或烧毁其他元器件。那么怎样散热，使显示器降低温度呢？要在显示器摆放的周围留下足够的空间，来让它“呼吸空气”。在炎热的夏季，如条件允许，最好把显示器放置在有空调的房间中，或用电风扇吹。

4. 湿度会对显示器造成影响。当室内湿度≥80%时可能产生的后果是:湿度保持在30%～80%之间，显示器都能正常工作，但一旦室内湿度高于80%后，显示器内部就会产生结露现象。其内部的电源变压器和其它线圈受潮后也易产生漏电，甚至有可能霉断连线；而显示器的高压部位则极易产生放电现象;机内元器件容易生锈、腐蚀、严重时会使电路板发生短路。当室内湿度≤30%，会使显示器机械摩擦部分产生静电干扰，内部元器件被静电破坏的可能性增大，会影响彩色显示器的正常工作。显示器必须注意防潮，特别在梅雨季节，更要注意这一点。长时间不用的显示器，可以定期通电工作一段时间，让显示器工作时产生的热量将机内的潮气驱赶出去。

5. 微小的灰尘会对显示器造成的影响。由于显示器内的高压高达10kV～30kV，这么高的电压极易吸引空气中的尘埃粒子，灰尘对电脑的威胁是很明显的，大量的维修实践说明，在灰尘大的环境中工作，由于印刷电路板会吸附灰尘，灰尘的沉积将会影响电子元器件的热量散发，使得电路板等元器件的温度上升，产生漏电而烧坏元件。灰尘也可能吸收水分，腐蚀显示器内部的电子线路，造成一些莫名其妙的问题。所以灰尘虽体积小，但对显示器的危害是不可预估的。那么怎样清除和避免灰尘的危害？首先应把显示器放置在干净清洁的环境中，但灰尘是无孔不入的，所以除保持环境的清洁以外，还应该给显示器购买或做一个专用的防尘罩，每次用完后应及时用防尘罩罩上。平时清除显示器屏幕上的灰尘时，切记应关闭显示器的电源，还必须拔下显示电源线和信号电缆线，然后用柔软的干布小心地从屏幕中心向外擦拭，千万不能用酒精之类的化学溶液擦拭、更不能用粗糙的布、纸之类的物品来擦拭显示屏，也不要将液体直接喷到屏幕上，以免水气侵入显示器内部。除显示屏以外，也要常用毛刷、小型吸尘器经常擦除显示器机壳上的灰尘与污垢，但尽量不要用沾水的湿布抹擦。由于显示器内部有高电压（断电后的高压包中仍可能有余电），如想清除其内部的灰尘，必须请专业人员操作，不能私自打开显示器后盖，以免产生严重的后果。切记！

6. 在实际使用中应注意以下几个方面：（1）在调节显示器面板上的功能旋钮时，要缓慢稳妥，不可猛转硬转，以防损坏旋钮。（2）注意不要在显示器上堆放杂物，一方面可能会影响显示器的正常散热，另一方面以免杂物下坠损伤机器。（3）搬动显示器时，不要忘记将电源线和信号电缆线拔掉，而插拔电源线和信号电缆时，应先关机，以免损坏接口电路的元器件。（4）插拔显示器电源线或信号电缆时应注意，因遇到的大部分显示器问题都是由于接触不良或者受环境影响造成的。如显示器接触不良将会导致显示颜色减少或者不能同步。插头的某个引脚弯曲可能会导致显示器重则不能显示内容，轻则不能显示颜色或者偏向一种颜色，以及有可能导致屏幕上下翻滚。这种问题非常麻烦，因为如果矫正弯曲的引脚可能会使得引脚折断。（5）可在荧光屏的正面安装一块辐射防护装置，如图5，最好能选含铅导体接地屏蔽技术的。质量好的产品，能防止90%以上的电磁场辐射，并能加强显示器的对比度、增强显示的清晰度，还能消除静电和眩光，吸收紫外光。这样，不仅能保护人体健康，对显示器也有好处。（6）虽然显示器的工作电压适应范围比较大，但也可能由于受到瞬时高压冲击而造成元件损坏，所以还是应使用带保险丝的插座。如条件许可，最好配一个UPS（不间断电源）。（7）使用中，可稍许降低显示亮度（适当），也可以减缓显像管的灯丝和荧光粉老化的速度。（8）显示器如果线缆拉得过长，就可能使显示器的亮度减小，且射线不能聚焦。（9）显示器的显示内容如果经常长时间的不变，可以在计算机上安装屏幕保护程序以防止荧光粉的老化。（10）如屏幕图像晃动，则最可能原因是外界磁场的干扰，如变压器产生的磁场等。行频过低，电源电压过高，也可能会使屏幕突然无显示，这是因为显示器会发生高压保护。当发生高压保护后，必须立刻关机，等过几分钟电压稳定后再开机，才能重新工作。



奔腾Rio 600 MP3随身听测试

PCPOP广州评测室 陈寅初

[在线试用Rio 600播放器]

S3公司自从收购了Diamond Multimedia后，为了进一步确定其在数码音频领域的权威地位，于最近发布了其第3代轻便式MP3播放器--Rio 600。这部轻巧的Rio 600拥有舒服的质感以及纤巧的人机工程学外形。



就数码音乐播放器领域而言，无论是S3公司自己或者是其他公司，Rio 600都可称得上是拥有最多特制部件的随身听。

按照厂商的规定，Rio 600的技术规格以及每部Rio 600的包装中所包含的部件如下：

重量大约是70克

内建32MB闪存，最高可以扩展到372MB

一节AA大小的碱性电池可以进行高达10小时的持续回放

可以播放MP3以及WMA音频文件格式

采用USB接口，实现高速的音乐文件下载（较串行连接传输方式快数十倍）

可以对单音轨、所有音轨以及随机音轨进行重放

可以由用户自己进行定制的EQ

包含的附件有耳机、USB电缆、电池及随机的软件

Diamond建议最低系统配置如下（大家可以看看能否对号入座）：

Windows环境：

微软Windows 98、Windows 2000

奔腾 166MHz或者以上

32MB的可用系统内存

系统本身带USB连接口（主机板或者附加的USB卡）

CD-ROM驱动器（Rio 600的附带软件可用于对CD音频进行编码）

35MB的可用硬盘空间

Mac环境：

MAC OS 8.51或者更高的版本

32MB可用系统内存RAM

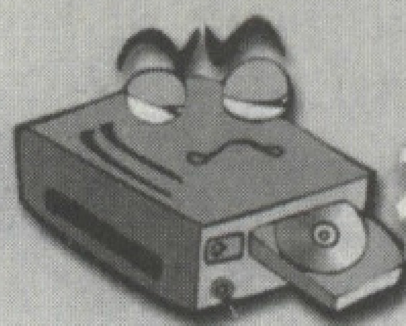
USB连接口

CD-ROM驱动器（Rio 600的附带软件可用于对CD音频进行编码）

[安装]

跟它的前一代产品Rio 500一样，Rio 600使用USB（通用串行总线）界面进行安装、连接以及数据传输，所有的这一切都是非常简单的操作。我在升技BE6、Celeron 850MHz、简体中文Windows 98SE的系统上一接上Rio 600，Windows98就马上报告侦测到有即插即用设备。此时，只需把S3提供的Rio 600驱动程序光盘插进CD-ROM并按照屏幕给出的安装提示，就可以轻松地完成安装。而Rio 600的管理工具软件——RioPort Audio Manager会在你插入驱动光盘不久后自动执行安装程序，你只需点击几次“Next”后，软件就会被安装到系统中了，这一切看起来实在是很轻松，即使你是刚刚学电脑的用户，都不会感到任何困难。

不过，美中不足的是，当RioPort Audio Manager启动后，却无法侦测到已经连接着的随身听。我尝试到Diamond的网站那里下载最新版本的RioPort Audio Manager。遗憾的是，我发现光盘上的RioPort Audio Manager比网站上的版本更新。怎么办好呢？还好，我发现，只要你在RioPort Audio Manager 的View/Options…/Portable/Device中点选“search for Rio 600 Digital Music Player”来代替原来的“search for all compatible players”，就可以让RioPort Audio Manager侦测到你的Rio 600。



[特色介绍]

无论是早期的Rio 300还是上一代的Rio 500，Rio系列MP3随身听的外观并没有很明显的改变，看上去都是四四方方的，顶多也只是在Special Edition版本中加入了半透明机壳的概念。但是这次推出的新一代Rio 600 则在外形上来了个大革新，采用流线型设计，与小孩的脚板确实有点相似，最适合追求新鲜的年轻用家。但只是换上形状是不够的，因此Rio 600还加入换壳功能！

Rio 600 MP3机随机附带的是一个紫蓝色机壳，如果觉得每天都对着同一款颜色的机壳实在太沉闷的话，只要肯再掏腰包，就可以额外购买不同颜色的机壳，如此一来，你的Rio 600就能够每天换上新颜色来搭配衣服了。每个颜色机壳大约是人民币60元。实在让人咋舌，不过随着时间的推移，价格一定会很快降下来的。



图注：目前由S3推出的Rio 600机壳3件套套装，价格不斐：26.9美金（网上订价）。

Rio 600的机身已经内置了32MB的闪存，这个容量可以说是目前一般MP3随身听的标准规格。然而，Rio 600 MP3的机身并没有位置可以让你加装任何内存。如果你嫌32MB不够用，又该如何对Rio 600扩容呢？原来，在Rio 600的机身背后，设有一个椭圆形的按钮，你只需加稍微指力按住，就可以把机背安装电池的背板推出。若需要增加内存的话，必须另外订购内存机背，然后加装到机身才能达成。用户可以自行订购32MB、64MB甚至高达340MB的IBM Microdrive配件，加上机内本身内置的32MB，一部Rio 600最多能达到372MB容量，足够储存多达6小时的MP3音乐。虽然这个设计可以方便用家自行加装不同配件，但最大的问题是安装电池的位置藏于这个机背之内，每次换电池都必须花费一番工夫才能成功，对于刚刚买回去使用的用家来说一定会感到不便。假如你真的选择了Rio 600的话，强烈推荐你把内存增加到96MB，即另外购买一个64MB的机背，这是因为32MB的初始容量仅仅够存放相当于半片CD左右的节目而已。



图注：Rio 600的机背。当你需要添加Microdrive的时候，就需要找代理了。电池的更换方式不尽人意。

Rio 600机身上的LCD显示屏比一般的MP3随身听大，能够显示歌名、专辑名称、歌手名称以及播放时间，显示的信息可算十分齐全。遗憾的是，在第一版的Rio 600中，并不能正确显示中文字，只会出现一堆乱码。据有关人士表示，出现乱码的情况会在第二版推出时得以纠正。不过，不能显示中文歌名等信息实际上并不是很大的问题，因为Rio 600在其它方面的操控确实是做得不错的。值得一提的是，Rio 600的LCD在平时只是一半的液晶状态显示，一旦你按了某个控制键后，LCD就会给出非常cool的荧光篮背光，让你在阅读屏幕信息时不会感到吃力。

Rio 600机身上的控制键并不多，主要是将Play、Pause、Stop、FF、RW等控制按钮集中在机身右下方，而形成一个圆形的操控键，犹如游戏机上的方向键。在选择歌曲播放选项时，这个圆形键可用作方向键使用，而确认选择时只需按下圆形键的中央小按钮即可，使用上十分方便、快捷。

播放的音量较小是一般MP3机的通病，但是Rio 600则没有这个情况。Rio 600的音量控制共分为20个级别，即使是将Rio 600的音量调至10级时，其音量已足够大，在此，我们使用最好使用6格左右的音量。

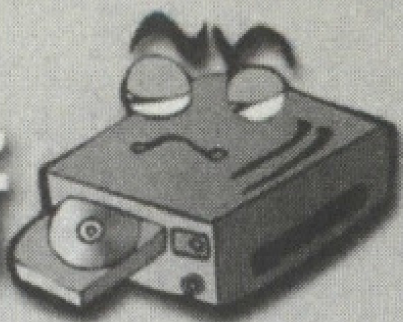


图注：Rio 600附带的耳机可以作一定程度的扭曲。

Rio 600随机附带的耳机并不好使，但相对于Rio 500系列和Rio 300系列来说，却算得上是进步了。只要下载的是高质量的MP3文件，音色亦相当不错，如果不与原版CD进行对比的话，还真的无法觉察出任何不同呢。在音乐回放风格方面，Rio 600提供了7种样式：Normal、Jazz、Rock、Classic、Book、Rap、Flat以及（Custom）用家自定义。由于使用的是耳机，这几种风格听上去都没有什么大的区别，建议选择Normal吧。

[软件]

Rio 600附带的软件可说是一大败笔。事实上，我们建议你尽量花多些时间，看看有没有第三方的软件可供使用。首先，如前面所述，Rioport在缺省的情况下并不会自动寻获Rio 600。其次，（下转45页）



长期以来，INTEL一直是CPU领域的霸主，但近两年，AMD公司在这一领域进步神速。特别是去年AMD公司推出的Althon，被认为是目前最优秀的32位x86处理器，它彻底改变了AMD产品的形象，使其在INTEL一直占统治地位的高端市场也占有了一席之地。

今年以来，INTEL和AMD之间的竞争更加激烈，INTEL的PⅢ Coppermine、新赛扬受到了来自AMD的Althon、钻龙的威胁，CPU的核心工作频率被不断刷新。AMD再也不象以前那样只能在低端市场挣扎，其产品的性能甚至超过了INTEL的同类产品。

AMD x86-64架构



四川 肖秋涛

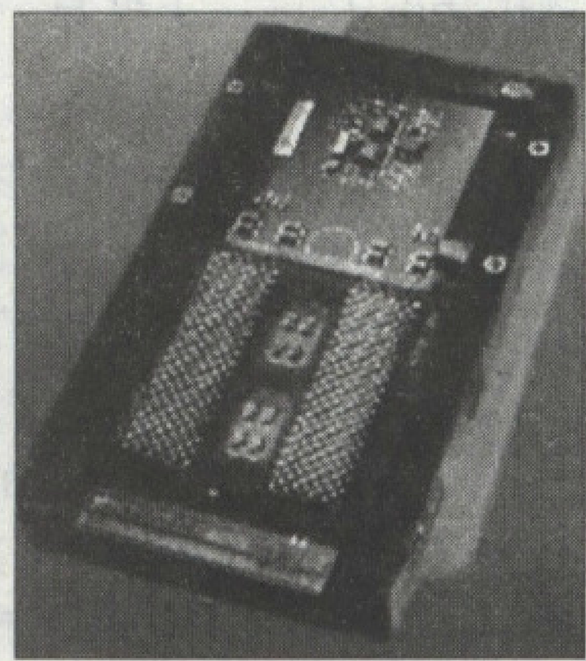
INTEL为了摆脱AMD的纠缠，使出了浑身解数，除了继续生产面向移动，廉价，高性能和服务器市场的传统产品之外，最近又发布了新一代Pentium 4处理器。但INTEL知道AMD也非等闲之辈，其Althon系列CPU和其随后将推出的Mustang（野马）性能非凡，INTEL想在32位CPU上将AMD产品远远抛在身后看来决非易事。于是INTEL将目光转向了正在开发的64位处理器（Itanium）上。

一、64位处理器架构之争

我们知道INTEL公司在1978年推出的8086 CPU创立了x86微处理器架构和指令集，这一架构使用了20多年，随后的一系列CPU产品包括：286、386、486、Pentium、K5、K6等直至今天的Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ、K7等均是对它的改进和增强。而随着CPU性能的不断提升，x86架构的固有问题和束缚表现出来。INTEL在开发64位处理器时为了解决这一问题，放弃了x86架构，而使用了新的IA-64架构。那它们之间有什么区别呢？

要搞清这一问题，我们应首先了解以下计算机的指令体系，我们知道，一条指令一般由操作码和地址码组成。不同的指令体系在指令的结构上有一定的区别：首先指令字长有多少位，是定字长还是变字长；其次，操作码结构需几位，位数是定量还是浮动量；再次，地址的结构和寻址方式如何。这种种因素使计算机指令产生了“简单指令”和“复杂指令”之分。由于指令形式的不同也造成了CPU内部结构的不同。目前CPU的指令体系可分为CISC和RISC两大体系。x86系列属于CISC指令系统；而Power PC、Alpha等属于RISC指令系列。

CISC的指令集是一个复杂集合，指令种类多，长短不一，寻址方式也很多，这样CPU执行起来要分别处理不同情况，执行速度受到了一定影响。这一方式使CPU设计复杂化，但同时简化了编程；而RISC则和CISC相反，它采用了精简指令集，指令格式统一，种类少，寻址方式也少。这样CPU在执行指令时，减少了分类查找的时间，因此速度自然很快，在CPU内部可在一个时钟周期内执行一条以上的指令。但在编程时要重复使用一些简单的指令，因此需要更先进的编译方法和更大容量的存储器。RISC原来指令数限制在128条以内，现在已有200多条，寻址方式只有2～3种；而CISC的指令有300多条，寻址方式有10～15种。



由于RISC的指令简单，CPU在每一周期的任务很少，它便于在流水线中设置多个工位进行并行处理，因此CPU结构简单，执行效率高。要注意这里所说的结构简单，指的是电路结构的框图简单，而不是电路设计图简单。像Alpha21164这样的CPU与x86CPU相比，集成度有过之而无不及。同时由于RISC CPU每一时钟周期的任务很少，可以使其工作在比同等工艺条件制造的CISC CPU更高的频率上。

传统的CISC芯片很难实现在一个时钟周期执行一条指令，随着技术的发展，CISC在处理速度上的弱点

暴露在人们面前。后来发现机器执行的指令中85%左右都是简单指令，复杂指令甚少。于是Intel公司在其486中首次采用了RISC的技术思想，对指令统一归类，实现了每个时钟周期执行1、2条指令。在Pentium Pro中Intel更是采用了微操作（u OP）技术。CPU首先将指令分解成和RISC指令类似的叫简单整齐的指令，有了这一技术使得x86CPU的流水线能够并行处理更多的指令，并且排列均匀、拆分错落有致。实际上，对Pentium Pro以上的CPU来说，其核心都是一个RISC处理器，只是比纯RISC CPU多了一个CISC到RISC的译码器，因此称其为CISC-RISC CPU。Pentium Pro中有14条流水线（其中3条完整的流水线，11个并行流水执行单元），而Pentium 只有5条流水线（2条完整的流水线，3个并行流水执行单元）。

现在的CPU其核心基本上都是RISC处理器，要更大限度地发挥RSIC技术的优势，就要求在CPU中设置更多的流水线和流水线工位。Alpha、Power PC等纯RISC CPU的性能高于x86CPU，就是因为它们内部流水线的工位远大于x86CPU。但要在CPU中设置更多的工位，势必使得CPU的成本大为上升。同时即使在CPU中集成了更多的流水线和流水线工位，而为了使各个工位的任务饱满，就要求编译软件的水平上一个档次。因此传统的CISI-RISC CPU在架构上的固有弊病限制了CPU的进一步发展。

正是由于上述原因，Intel公司放弃了CISC-RISC结构，而从架构的可持续发展性的角度出发，在其新一代产品中采用了全新的IA-64体系。传统的CPU中，编译好的指令需先存放在缓冲区中，然后由CPU动态地决定以什么顺序执行，而无法事先决定其执行顺序，这将造成某些工位的资源浪费，影响了CPU的处理速度。而IA-64架构体系技术针对这一状况进行了改进，其核心技术就是采用了EPIC技术（即Explicitly Parallel Instruction Computing，显性并行指令计算），它采用了VLIW（Very Long Instruction Word，超长指令代码），同RISC一样它具有固定的指令长度，但和RISC不同的是它采用了40bit的超长指令。CPU在执行指令时接收到的是一个128bit的数据包，它包括3个40bit的指令和一个8bit的模板，每个指令分为多个独立的操作字段，每个字段可以分别控制各个功能部件并行工作。而在模板中包含了各指令间并行处理的信息，也就是说编译软件通过模板控制着CPU中各工位间的并行处理关系，大大提高了CPU指令级的并行处理能力，这就是称其为显性并行指令计算的原因。因此IA-64通过优秀的编译软件，有效地利用了CPU的潜能，从而提高了CPU的处理速度。对于EPIC CPU来说，尽管其编译软件相对复杂，当经过编译软件优化的应用软件将会有超快的执行速度。

但IA-64在兼容性上将存在一定问题，它将在指令级别上和x86CPU不兼容，这是Itanium遇到的最大难题。在奔腾级CPU中Intel采用了译码器将CISI指令转换为RISC指令，但要将CISI指令译为EPIC的译码器极为复杂，Intel公司最终放弃了这一方案，采用了软件模拟的方式，这显然将大大影响CPU的效率，因此在Itanium上运行IA-32软件将会表现很差，在其上运行32位软件的效率将低于Pentium 4。

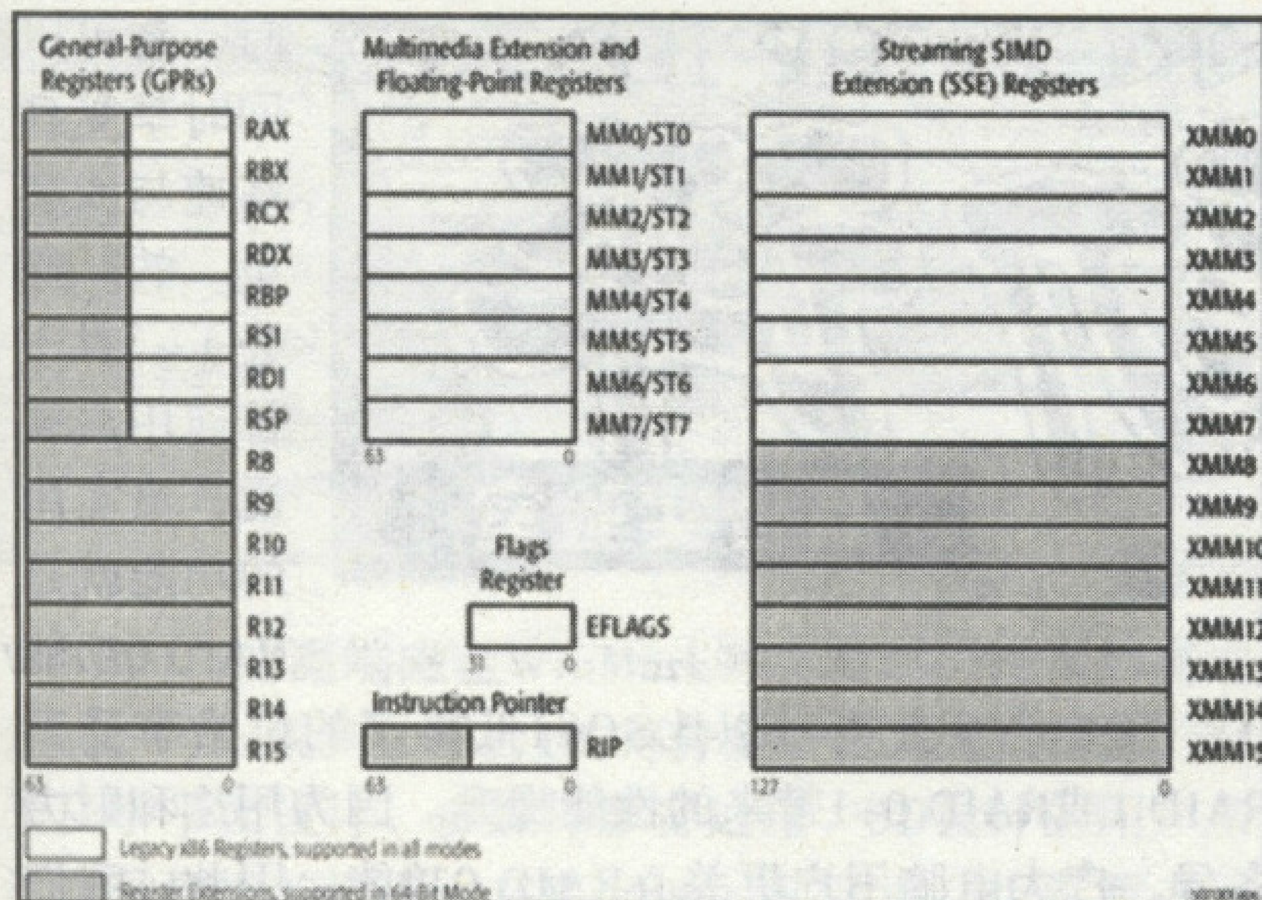
二、AMD x86-64架构

INTEL在64位处理器上的雄心壮志，使得AMD感到了重大威胁。对于AMD来说，如果沿袭IA-64的道路生产基于IA-64架构的处理器与Intel进行竞争的话，无疑在起步之初就已经远远落后了。因此，摆在AMD面前的只有两个选择：要么完全退出64位竞争领域，跟着Intel的脚步走；要么推出自己的标准与Intel的IA-64相抗衡。于是AMD投入了自己64位CPU的研究，在其64位个人电脑CPU K8 SledgeHammer（大锤）计划中采用了更为平滑的过渡方式。AMD指出CISC与RISC指令集系统的性能差距在迅速缩小，并在浮点运算能力上迅速赶上了RISC系统，任何在64位系统中采用RISC或VLIW指令的CPU将只能有较小的效果。于是AMD在64位系统开发时更加注重对现有16位、32位软件的兼容性。AMD仿效了15年前Intel的做法，将x86架构扩展到了64位，这就是所谓的AMD x86-64架构。

X86-64架构在x86架构中增加了一种被称为Long Mode（长模式）的工作方式。这一模式使用一个LMA（Long Mode Active）bit来标示。当LMA=0时（即Long Mode没有被激活），处理器被设置为标准的纯x86系统，兼容所有32位和16位操作系统和应用软件；而当LMA=1时（Long Mode模式被激活），系统被设置为64位系统。在这一模式下有两种子模式：64-bit模式和兼容模式。这两种模式均需要使用64位操作系统，它使用代码段描述符来描述具体工作模式。第一个描述符为CS，D控制操作数的长度；第二个描述符为CS，L，它使用以前CS描述符中没有使用的bit（bit 53）用于决定是64-bit模式或是兼容模式。具体工作模式如下表：

64-Bit OS（LMA）	64-Bit App（CSD L Bit）	Data Size（CSD D Bit）	CPU 模式
0	X	0	标准 16-bit 模式
0	X	1	标准 32-bit 模式
1	0	0	兼容 16-bit 模式
1	0	1	兼容 32-bit 模式
1	1	0	64-bit 模式
1	1	1	保留

从上表我们可以看出，AMD x86-64架构很好地解



决了对现有16位、32位软件的兼容问题。首先它可以提供标准的16位、32位模式，支持16位、32位操作系统和应用软件。同时在使用64位操作系统时它可使用兼容16位、32位模式兼容16位、32位应用软件。在执行32位指令时，会自动在高32位上补零。

在寄存器方面，它将所有的通用寄存器（GPR）和指令指针都扩展到了64位，内存寻址能力也提高到64位，并增加了8个64-bit通用寄存器和8个128-bit SSE寄存器，如下表。

	传统模式和兼容模式			64-bit 模式		
	名称	数量	长度（bit）	名称	数量	长度（bit）
General-Purpose Registers	EAX，EBX ECX，EDX EBP，ESI EDI，ESP	8	32	RAX，RBX RCX，RDX RBP，RSI RDI，RSP R8-15	16	64
Floating-Point Registers	ST0-7	8	80	ST0-7	8	80
Mulrimedia Extension Registers	MM0-7	8	64	MM0-7	8	80
Streaming SIMD Extension Registers	XMM0-7	8	128	XMM0-15	16	128
Instruction Pointer	EIP	1	32	RIP	1	64
Flags	EFLAGS	1	32	EFLAGS	1	32
Stack Width	-		16or32	-		64

从发展的速度来看，软件的发展速度要滞后于硬件许多，这从Intel公司1985年推出第一款32位家用CPU，到今天WINDOWS2000才实现纯32位代码便可以看出。同时IA-64对编译软件的要求是很高的，它直接影响到EPIC CPU的执行效率，因此虽然Itanium在技术上有其相当的先进性，但其在兼容性方面的问题将会成为其推广的最大障碍。而AMD x86架构很好地解决了与现有32位、16位软件的兼容问题，但它毕竟缺乏更广阔的发展空间，也许对AMD来说，在SledgeHammer（大锤）推出后将有几年的时间，如果AMD能很好利用这几年时间，有可能将自己与INTEL在市场中的地位倒转。但如错过这段机遇，等支持INTEL IA-64的软件多起来，IA-64的先进性和可发展性的优势发挥出来，那么AMD就不会再有机会了。这场竞争对AMD将是非常残酷的，一旦失败，那将是灭顶之灾。

（上接42页）RioPort Audio Manager依然缺乏“drag & drop”能力，也就是说，RioPort Audio Manager无法实现可以提高易用性的拖拽功能，至少在笔者测试期间，依然没能实现。所有的音乐文件都必须一首一首地存放于Rioport的数据库后，才能存储于不同的播放清单中。接下来，为了把文件存放到Rio的闪存中，用户就必须点击软件中的“Copy to Devices”按钮，并且重新在数据库或者播放清单选择歌曲。选择了曲目后，还必须再按一次“Send to Portable”按钮才能把文件传送到Rio 600中。你必须把文件准确无误地放入Device Window——这些步骤消耗不少时间而且会让人感到沮丧。相较之下，其它第三方提供的Rio软件已经非常完善。

[在线试用]

通过这个FLASH程序（http://www.pcpop.com/info/20000904/page4.asp），你可以体验到Rio 600的一些基本操作和性能及音乐了。

[总结]

Rio PMP 600为Rio产品线带来了某些重大的新改进。轻便的机体拥有相当前卫的新外观以及非常有用的功能。32MB的标准配置相对于其它厂商同价格的产品来说明显不足。然而，Rio PMP 600的软件却十分低劣，让人不由得想起Windows 3.1时代的软件。Rio 600拥有比其它MP3播放器更多的特制配件（比如：汽车音响配件、后兜式耳机等），但这又带了一个必须面对的问题，那就是Rio必须采用特制的内存升级背板才能升级扩容，这对于那些希望采用标准配件的用户来说无疑是一个不得不仔细考虑的因素。相对于市场上的其它产品来说，1600元左右的价格肯定会妨碍它的推广。因此，我们在此呼吁：降价吧！

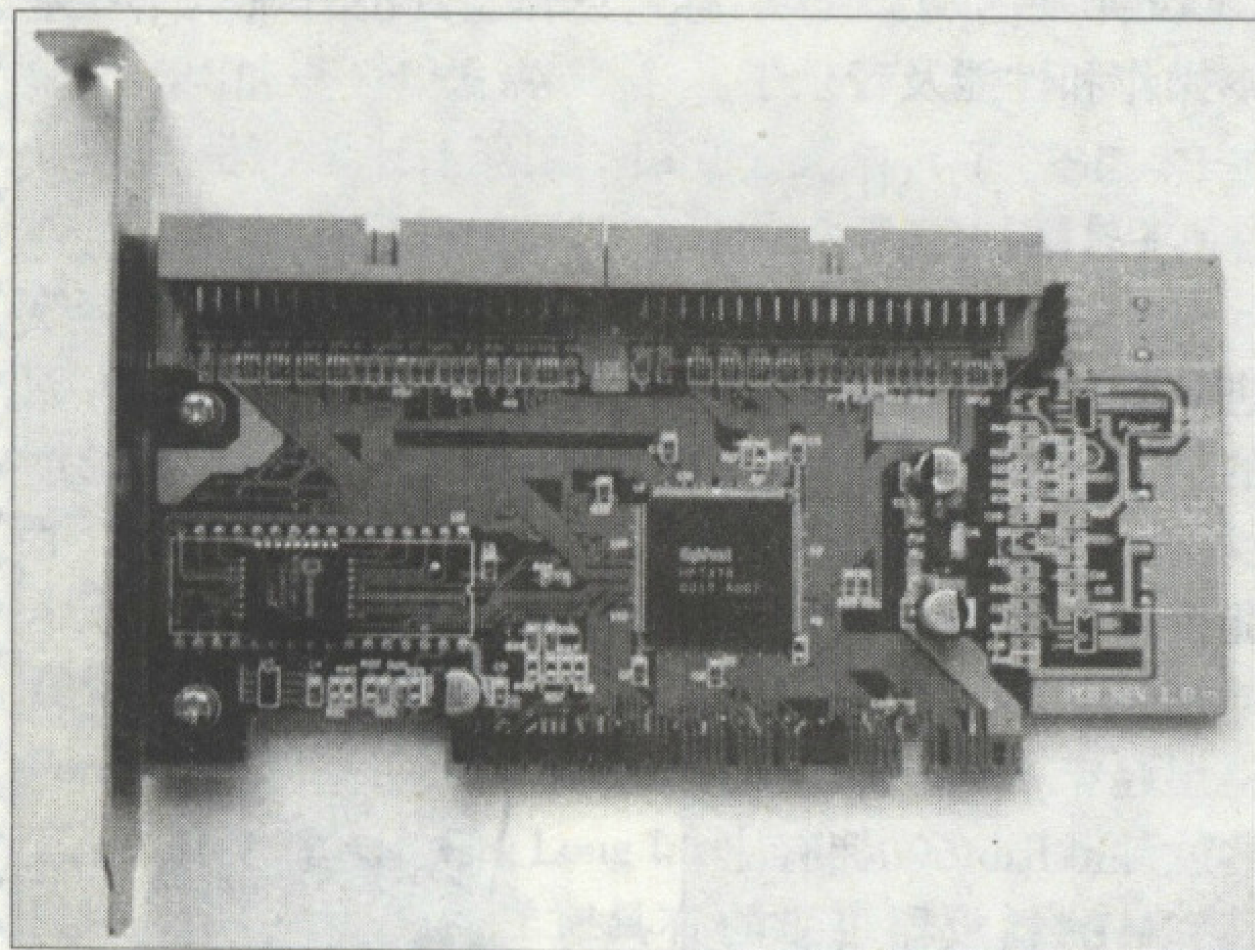


XINPINCHUPING 新品初评

晶合实验室

扩展卡：讯怡ATA/100 IDE RAID卡

Intel公司新近推出的815(E)芯片组支持新的UltraDMA 100标准，市面上的新品硬盘均升级到了UDMA 100规格。许多著名主板厂商均在其新品主板上为不支持UDMA 100标准的芯片组添加了另外的芯片（Promise、HighPoint等），以支持UDMA 100标准。那么，已经购买了不支持UDMA 100标准的主板用户能不能享受UDMA100标准带来的速度提升呢？能。就像当年UDMA 66标准出台后马上有UDMA 66转接卡面市一样，现在已经有不少厂商推出了UDMA 100转接卡，您现在就可以买来一块，插上支持UDMA 100标准的硬盘来提升磁盘系统的性能。



我们手头的这块建邦公司送测的ATA/100 IDE RAID卡，不仅支持UDMA 33、UDMA 66、UDMA 100系列硬盘，而且具有RAID功能（注），当您拥有2块以上硬盘时，可以为您提供RAID 0（提升磁盘性能，即将2块硬盘并作1个硬盘，同时进行读写文件以提升硬盘对大规模数据读取与写出的速度）、RAID 1（提升安全性能，即用1块硬盘实时为另1块硬盘作数据备份以提升硬盘数据的可靠性）、RAID 0+1（当您拥有3块以上的硬盘时，您可以同时享受到高速与大容量的好处）。对于普通用户来说，最实用的功能就是RAID 0功能了。而中小企业则可以比SCSI低得多的价格享受到RAID 1或RAID 0+1带来的性能提升。因为用途和财力各异，广大电脑用户更关心RAID 0功能。因此，我们这次主要测试了该卡的RAID 0功能。



这块卡的做工十分精细，在其上我们没有找到一般板卡上常见的电解电容，取而代之的是性能、价格均更高的钽电容，其余元件也均为贴片式元件，以保证该卡在高温、高电磁干扰环境下的稳定性。此卡的控制芯片为HighPoint的HPT370芯片，还有一块Winbond的W29C011AP-15芯片用来储存BIOS,在用户对该卡进行BIOS的升级时需要指定芯片编号。卡上还留有接硬盘灯的接口，让用户不至于因为用了它而在机箱上看不到硬盘的状态。

为了让大家对RAID的性能有一个清楚的了解，在测试中使用了2套磁盘系统：

平台一	
CPU	Pentium Ⅲ -800EB（133x6）
主板	华硕CUBX
显卡	艾尔莎Geforce GTS 32M DDR
硬盘	两块IBM 75GXP 15G硬盘（UDMA 100、2M缓存、7200转）
RAID	讯怡 ATA/100 IDE RAID卡
内存	128M X2 PC133金邦金条
平台二	
一块IBM 75GXP 30G硬盘（UDMA 100/66、2M缓存、7200转）	不使用RAID卡，其余配置一样。
操作系统	1. 英文版Windows98第二版（4.10.2222A）+ Direx 7.0a 2. 中文版Windows2000 Sever Family（build 2195）
测试程序	WinBench99、WinStone99、3D Mark2000、Content Creation WinStone2000、SiSoft Sandra 2000

测试结果：

中文版Windows 2000 Server平台下测试成绩：

我们作ZD WinBench99磁盘访问时间测试成绩比较是想说明磁盘的访问时间，主要由不同硬盘物理结构决定，RAID 0并不能提高此项性能。ZD

测试项目	平台一成绩	平台二成绩
	ZD WinBench99/磁盘访问时间测试（Milliseconds）	8.42秒（2次平均成绩）
8.42秒（2次平均成绩）	ZD WinBench99/高端磁盘WinMark99（千字节每秒）	22633（3次平均成绩）
8900（3次平均成绩）	ZD WinBench99/磁盘CPU资源占用率测试（百分比）	2.72（2次平均成绩）
11.6（2次平均成绩）	SiSoft Sandra2000/DriversBenchMark	38561（两个分区平均成绩）
9011（两个分区平均成绩）	重启时间（含30秒启动等待时间，从按下重启至出现登陆窗口）	1'42,2'26

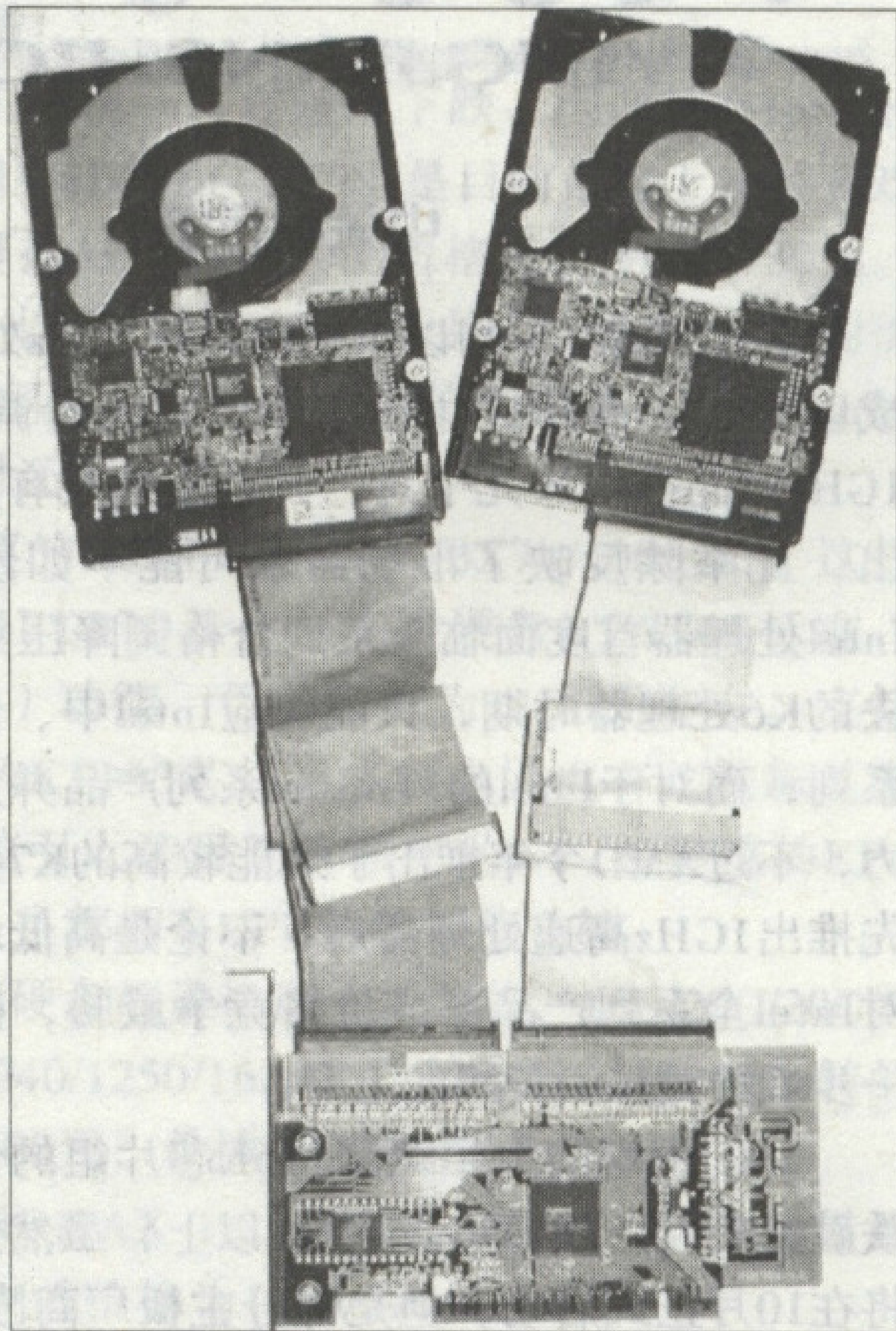
WinBench99高端磁盘WinMark99主要评价磁盘的高端性能，可以看到，平台1的得分是平台2的将近3倍，对于从事平面设计、多媒体影音处理、3D设计的用户来说，是极大的诱惑。在WinBench99磁盘CPU资源占用率测试中可以看到，由于RAID卡是硬件RAID，不占用宝贵的CPU资源，因此会使应用程序和游戏运行得更加流畅。2个DMA100通道同时进行传输比1个DMA66通道快很多，这在我们的意料中，由于硬盘传输率的瓶颈减小了，对系统综合性能的提高意义很大。SiSoft Sandra2000/ DriversBenchMark中，平台1的成绩是平台2的3倍还多，让人很是兴奋。重启时间比较，在Windows 2000等启动时会传输大量的文件，RAID0在此时发挥了它的作用，使启动时间大为减少。同样，在运行QuakeIII时，读盘时间大为减少。在安装Win98时，平台一只用了2分53秒。

英文版Windows 98第二版平台下测试成绩：

测试项目	平台一成绩	平台二成绩
WinBench99/商业/磁盘WinMark（千字节每秒）	8200（2次平均成绩）	4240（2次平均成绩）
WinBench99/磁盘重放/Bus:Overall（千字节每秒）	8200（2次平均成绩）	4240（2次平均成绩）
Winstone99	32.6	32.6
Content Creation WinStone2000	33.8	21.2
SiSoft Sandra2000/DriversBenchMark	13296（两个分区平均成绩）	2065（两个分区平均成绩）
重启时间（含30秒启动等待时间，从按下重启至进入Windows98）	1'43,1'15	

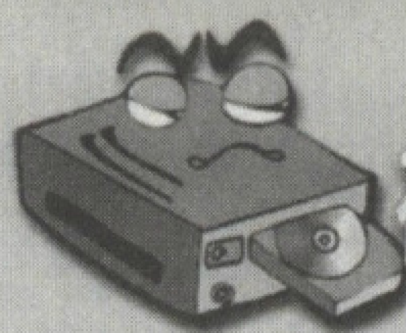
WinBench99/商业磁盘WinMark在Windows 98中，得分没有在NT系统中那么悬殊，大约在2倍左右。WinBench99/磁盘重放/Bus:Overall成绩比较得分与上一项相同。Winstone99成绩主要检测计算机运行商业软件的能力，因此2平台得分相同，体现不出RAID0的优点。在Content Creation Stone2000中，主要检测计算机运行网络、图形、商务等软件的综合能力，因此，平台1又得分领先许多，要知道在ccstone中每提高1分所带给我们的感觉都是很明显的。SiSoft Sandra2000/ DriversBenchMark成绩比较中，由于Windows 98中应用了一些提高性能，但不一定稳定而未被NT采用的技术，因此，这次平台一领先了6倍还多。重启时间由于RAID卡开机检测时间较长，因此落后了近半分钟。

虽然单一磁盘系统的工作模式为UDMA 66而不是UDMA 100，略显不公平，但由于DMA 100较DMA 66性能提高不是很大，且CPU资源占用率提高了，因此这一方案还是有一定的可比性的。在RAID的使用过程中我们遇到了一些问题，特在此处谈一下以免大家走弯路，选择兼容性好的板卡与其搭配，不然会出现RAID不能正常启动的现象，比如我们的MX400就如此，从连接方面RAID提供了两个ATA/100接口，但是我们在进行RAID 0时应该将两个硬盘连在1个IDE口上，如将它们分开连接则可能会出现RAID不正确，那为什么有2个IDE口呢？因为此卡还可以提供RAID 0+1功能这向功能的实现需要3块硬盘来完成，而我们知道现在的IDE接口单通道只能支持2个设备，所以这是一点应注意的问题。这款卡比起采用Promise芯片的RAID卡还有一个小的缺点：它不保证数据速率不会降低。



当我们步入ATA/100时代后，硬盘的速度有了一个质的飞跃，ATA/100标准的RAID必定会令我们体味到极速快感。

注：RAID即Redundant Array of Inexpensive Disks（磁盘冗余阵列）的简写，在服务器及高端工作站中广泛应用，一般是搭配SCIS硬盘用的SCSI RAID卡，较本文中提及的RAID卡复杂许多，功能也更多、更强。本文重点讲述的RAID 0即数据分割，是最基本的方式，它非常适合于视频生产和编辑或图像编辑。相对于越来越大的游戏，RAID 0可就成了性急玩家的救星。用它玩QuakeⅢ、Unreal一类的游戏，再也不需经过漫长的等待了。



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

AMD自8月中旬以来大幅调降1GHz处理器价格近4成以上，Intel近日也将1GHz产品售价调降3成。由于1GHz产品推出才几个月，并且近期没有其他新产品推出，此举除反映了市场需求可能不如预期外，也是Intel处理器首度面临全系列价格调降压力。AMD在过去的K6处理器时期，只能对应Intel中、低端产品赛扬系列，而对于Intel的Pentium系列产品并无价格竞争压力，不过AMD今年推出了效能较高的K7处理器，并率先推出1GHz高速处理器后，不论是高低端产品，已可对Intel全系列产品形成价格竞争威胁，甚至有可能进一步威胁到Intel利润的上升。

Intel近期将大幅调降815E芯片组的价格，预计将跌破40美元，跌幅将高达2成以上，虽然这个降价动作将在10月正式启动，但是部分主板厂商已抢先在9月作出反应。看来Intel希望藉此举在10月出货旺季期间扳回一城。不过，由于815E搭配的ICH2芯片仍然吃紧，Intel此番降价的后续效应有待观察。Intel今年推出的815芯片组系列，原本预期815与815E芯片组的出货量保持平衡，但由于815E配备功能较佳的ICH2芯片，颇受市场青睐，市场需求大增，出乎Intel预料。主板厂商也表示815E芯片组价格若能降低，将大有可为，不过受限于搭配的ICH2芯片生产能力不足，所以Intel迟迟未将815E的价格降低，使815E的市场爆发力一直被压抑。近日Intel开始陆续告知主板厂商将大幅调降815E价格，并着手开始将向各主板厂商敲定最后的降幅。

最近以来，内存价格几乎没有什么上涨，并且一些高端产品相对有较大幅降价。Intel在发布了Pentium 4以后，几乎所有的Rumbus DRAM价格都不断下跌，看来在Pentium 4正式推出时，RDRAM将会离我们很近。

近日硬盘价格更加稳定。有消息指出，本月的硬盘有可能面临缺货，甚至断货的情况。希捷的代理商表示，经历了以前的价格竞争后，希捷硬盘价格将回归平稳。今后希捷产品主力将会是7200转的10GB和20GB，因此，这2款的价格会较其他厂商的同类产品更具竞争力。对于市场传出硬盘原厂供货将会吃紧，对此希捷代理商表示，对于希捷来说，由于自身调节能力强，虽然未来供货会比较紧，但不至于会缺货。昆腾代理商认为，未来硬盘售价会趋于合理，不会再像先前那样各家靠削价来争夺市场。其低转速的Lct15系列目前销售状况已进入良好的阶段。按照8月份销售量来看，Lct15系列近占整体出货量一半。

IBM的硬盘供货状况有些改善，整体而言尚能满足市场的需求。

新品时报

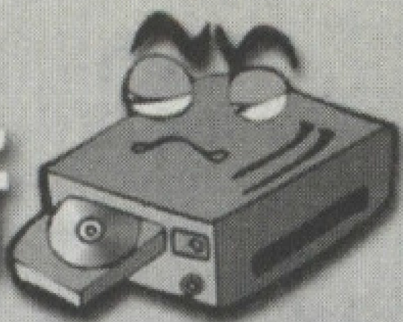
微星近日向市场推出了其基于nVIDIA GeForce2 MX显示芯片的新品显卡——MS-StarForce 816。这是一款定位于游戏专用显卡市场的产品，其设计出发点是使用户以较小的代价获取最大限度的游戏快感。众所周知，目前PC市场最强有力的显示芯片是nVIDIA GeForce2 GTS，但它在具有非凡品质的同时也具有不菲的身价，达3000元以上。而GeForce2 MX就要显得大众化许多，以此微星卡为例，价格还不到前者的一半。虽然受制于128位的内存带宽，GeForce2 MX在速度上略逊于GeForce2 GTS，但是仍拥有良好的画质和众多的特效，应付目前流行的和开发中的3D游戏应绰绰有余。

微星StarForce 816采用公板设计，从设计工艺上就足以体现知名品牌的风范。出于市场定位的考虑，这块卡专注于游戏效果，而省去其它一些功能，例如视频输出等，有效地降低了成本。卡上的32M SDRAM显存用的是Winbond-6的优质芯片。这块显卡同时还附赠了微星独家开发的两款实用的软件——MIS DVD和3D! Turbo 2000，对于广大游戏玩家来说，是具有极高性价比的首选解决方案。

各地行情

深圳行情

近日，AMD为了尽快占领市场，于是大幅度降价。Duron 600报价550元，Duron 650报价690元，比起前一周，降了近80元。PⅢ处理器价格相对平稳，但是散包的500E、550E基本上已经断货。现在装Intel机的都采用PⅢ，货源充足。PⅢ500报价900元，PⅢ550 1040元，PⅢ733EB 1610元，PⅢ650E 1450元。赛扬的货源非常紧张，C533报价720元，CⅡ566 750元，C533A还没到货。



内存价格略有下降。三星、西门子全都到货，但都是PC 100，和现在的潮流不太一样。三星/西门子PC 100 64M报价565/570元。ACER PC 100 64/128M报价580/1100元，ACER PC 133 64/128M 595/1195元。KINGMAX PC 133 64/128M 595/1195元。

近日板卡价格平稳，其中KT-133的板子卖得最火。ABIT代理说："我们在前1星期进了40块KT-133，现在都卖光了。"可见AMD的市场占有率越来越大。现在815主板也在热销中，而买VIA 694的人却寥寥无几。显卡方面Voodoo5 5500还没到货，但报价却稍有上升。

硬盘仍在降价。希捷酷鱼Ⅱ的价格处于低端，10G的报价800元，其它容量的都已售罄，酷鱼Ⅱ寻道时间是同类产品中最短的，能达到8毫秒左右，这在随机数据读取中会比其它同档次的快不少，但是超频能力稍差。IBM、迈拓、昆腾的货源紧张，钻石10代15G/30G报价780/1030元，金钻4代15G/30G 950/1130元。

杭州行情

最近Intel和AMD的主流CPU展开了新一轮价格战，战况空前激烈。首先是Intel的低价位主力赛扬Ⅱ开始降价，CⅡ566和600各有50元左右的降幅，同时普通赛扬也有小幅下降。AMD紧接着将K7-500和550以及Duron进行了大幅降价，特别是Duron 600几乎卖到1元钱/MHz。

内存现在的价格比较稳定。目前现代HY 64/128M的售价为560/1110元，KingMax64/128M为600/1200元。据说KingMax1.2版的内存有少量假货。

硬盘依旧缺货。目前，火球Lct15/20/30G为730/845/1140元，火球LM（7200转）15/20G为980/1120元。希捷的凤凰10.2/15/20G为710/770/880元，酷鱼Ⅱ代（7200转）15/20/30G为950/1080/1460元，迈拓的钻石10代15/20/30G为790/900/1090元，金钻4代15/20/30G为980/1170/1570元，IBM 20G为870元。

新到了一款主板升技BX133 - RAID。据说这是升技的最后一款BX主板，它配备了目前可以配备在BX主板上的所有功能。其中，最特殊的是它带有Highpoint370芯片，拥有了这款芯片，主板就可以支持DMA100 RAID功能了。之所以叫BX133，升技坚信它能稳定地跑在133MHz外频，这款主板目前零售价为1080元。

现在几乎所有显卡厂家的主力产品用的都是nVIDIA公司的芯片。目前性价比最好的GeForce2 MX非常缺货，小影霸华东区到的第一批货只有100片，马上就被市场消化掉了。丽台的供货比较充足。目前GeForce2 MX之所以不能大量上市的原因主要是厂商还有大量的库存芯片。

南昌行情

近期CPU价格一直在缓慢下跌，因此现在Intel的老赛扬CPU和AMD的K6-2 CPU是目前市场上比较受欢迎的品种。赛扬433/466/500的价格是620/630/730元。Duron的价格比较平稳，600的价格是570元，650的价格是660元。但由于支持的主板价格偏高，因此Duron的销售量一时还无法增大。

近日磐英的BX芯片主板EP-BX7+/100上市，这款主板采用了HPT370芯片，支持硬盘ATA100标准、RAID（0，1）功能，目前售价为1190元左右。支持AMD Duron的KT133芯片组主板本周也有几款新品上市，其中比较引人注目的有联想的KT7和磐英的EP-8KTA+两款，且都拥有CPU倍频调节功能。

IBM玻璃硬盘的价格进一步下跌，15G/20G/30G的价格分别为1040/1250/1620元。20G/15G昆腾7200转的价格为1050/800元，希捷酷鱼Ⅱ15G为1020元。

近日KINGMAX 1.2版本的64M和128M条大量到货，128M/64M的价格为1200/590元。

成都行情

与Intel的价格战结束后，AMD系列的价格基本没有变化。Duron 600价格为580元，销量剧增。赛扬系列的价格变化很大，赛扬433最低时降到了600元，近日又涨至650元。赛扬466则由615元涨至680元，赛扬Ⅱ600的价格为890元，比赛扬Ⅱ533的还便宜。PⅢ价格基本稳定，PⅢ550/550E/667EB的价格分别为1060/1360/1460元。

昆腾硬盘还是缺货，这将对昆腾的市场份额产生非常大的影响。IBMⅡ腾龙30G价格为1400元，酷鱼Ⅱ30G价格为1380元。

内存价格依然稳定，32M/64M HY保持在300/580元。现在市场上KingMAX的基本都是1.2版了，比1.1版的贵10元，1.2版主要解决了与K7主板的兼容性问题。

815主板价格近期有小幅下调，价格在1200元左右。现在带RAID功能的主板不断出现，如磐英和艾威就有几款，不过价格要比普通主板高2、3百元。MX系列的品种正在逐步增多。近期小影霸推出了一款速龙6000，采用了4片三星的TC6显存，价格为1150左右，比其它品牌的要便宜一些。预计MX在降到千元以下后，会迅速成为市场主流。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ 800E	Socket370 散装	2200
	PⅢ 600EB	Socket370 散装	1480
	PⅢ 550E	265k 散装	1350
	赛扬Ⅱ 566	Socket370 散装 0.18 微米	740
	赛扬 466	Socket370 散装	640
	AMD Duron 700	散装	880
	AMD Duron 600	散装	650
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	790
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1060
	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	910
	昆腾 20.4G	火球LM系列 7200rpm	1150
	迈拓 20.4G	金钻4代 7200rpm	1150
	西部数据 20.5G	5400rpm DMA66	880
	IBM 20G	腾龙Ⅱ代 5400rpm 2M缓存 DMA66	860
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB	750
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2100
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2880
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	850
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	920
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	1010
	华硕 K7M-RW	Slot A 支持AMD Athlon	710
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1060
	升技 BE6-Ⅱ	440BX DMA66	1060
内存	现代 HY-32M	PC100	275
	现代 HY-64M	PC100	510
	现代 HY-128M	PC133	1020
	Kingmax 64M	PC133	570
	Kingmax 128M	PC133	1300
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	580
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3050
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3880
	Acer 57c	15英寸 细颈平面直角	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS105G	1280×1024自动扫描	1530
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	410
	华硕 50X	50X	440
	宏基 40X	40X	400
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6扫描仪	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+扫描仪	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699

驱动热报

QUDONGREBAO

S3

2000年9月11日，S3发布了S3 Tweak最新1.10a版。此版本为Savage3D、Savage4、Savage/MX显卡打开了MiniGL菜单选项，修正了Savage/MX/IX的滤光闪烁问题，移除了对Savage2000显卡的无用选项，在关于对话框中加入了Device ID项，针对新的Perf ICD加入了ICD TRIPLE BUFFER和ICDFLIP选项，加入了Pentium 4处理器的报告功能，支持新的ProSavage整合芯片。这是目前最好的Savage系列显卡Tweak工具，推荐选用。

艾尔沙（ELSA）

2000年9月9日，艾尔沙发布了ERAZOR X/X2显卡最新驱动4.12.01.0206-0120版For Win9x，此版本基于nVIDIA公板驱动程序5.30版，修正了执行WinDVD后桌面分辨率的问题，修正了在一些系统下执行QuakeⅢ之后桌面消失或屏幕刷新率降为60Hz的问题，修正了运行3DMark2000时的问题，修正了在一些较低配置的机器上进入Stand By模式时系统挂起的问题。此驱动支持ELSA 3D立体眼镜。

艾尔沙（ELSA）

2000年9月9日，ELSA艾尔沙ERAZOR III、ERAZOR III LT、ERAZOR III Pro显卡最新驱动4.12.01.0206-0120版For Win9x，此版本基于nVIDIA公板驱动程序5.30版，支持ELSA 3D REVELATOR全屏OpenGL立体模式（通过了QuakeⅡ、Quake III立体测试），并且支持使用VRML技术（D3D Plug-in）的一些特殊的Internet应用程序，此驱动不包括视频输入输出支持。可以使目前的一些流行游戏如DiabloⅡ等运行的更稳定。

威盛（VIA）

2000年9月8日，VIA发布了VIA 4-in-1最新驱动4.25a官方版For Win95/98/98SE/NT4/2000。VIA AGP驱动由4.03d版升级到4.04版，VIA VSD/IDE驱动由2.1.49版升级到2.1.50版。

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年9月12日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第11期\DRV\下。



Internet提供给计算机使用者许多便利之处，其中之一是可非常容易地获得大量软件。在这个巨大的软件仓库中包括了成千上万的免费软件和共享软件，几乎所有类型的计算机程序都可在Internet上找到。怎样才能得到我们需要的软件和信息呢？方法就是我们常说的文件下载，文件下载（download）就是指把远程计算机上的文件拷贝到自己的计算机上。

FTP相关

FTP协议，全称文件传输协议，是用于在互联网上将文件从一台计算机传递到另一台计算机上的一种协议。使用FTP可以从网上得到许多应用程序和信息，通常用于进行下载、上传内容。最初的FTP程序是工作在UNIX系统下的，随微软操作系统的发展而目前的许多FTP程序是工作在Window95/98下。FTP程序除了完成文件的传送之外，还允许用户建立与远程计算机的连接，允许通过FTP登录到远程主机上，并可在远程主机上的目录间移动。

在Internet上有很多公共文件服务器（FTP Server），其中存放了大量的公共文件。在对这些服务器上的软件进行下载时，通常需要你输入用户名及口令。但很多FTP Server采用了匿名FTP的形式，你访问匿名FTP服务器时，只需使用anonymous作为用户名，使用有效的E-mail地址作为口令。一般的文件传输格式为：纯文本文件通常使用ASCⅡ格式来传输，而其他非纯文本文件使用Binary（二进制格式）来传输。

Windows本身也有个FTP客户程序，打开“开始”菜单的“运行”，输入“FTP”并回车，即可运行Windows的自带FTP软件。该程序的指令类似UNIX系统，全部用小写，共50多个命令，常用的有：

dir	列文件目录；
pwd	显示当前目录；
cd目录名	改变目录；
get文件名	下传文件；
put文件名	上传文件；
？或help	显示帮助信息；
！[命令]:	执行指定的Shell命令；
ls:	显示远程主机目录；
bye、quit	退出FTP。

文件下载相关

在Internet上的软件一般分为下面几种形式：

免费软件（Freeware）——是指免费提供给公众使用的软件。它有以下特征：版权受保护，可为发行而复制，但此时发行不能以赢利为目的；允许和鼓励修改软件；允许反向工程，不必经明确许可；允许和鼓励开发衍生软件，但这一衍生软件也必须是免费的。有些免费软件甚至提供源代码，如著名的免费软件库“the Free Software Foundation”。

共享软件（Shareware）——在软件市场占有重要地位，它允许用户将软件传播给其他用户。它允许用户使用一段时间，只要用户需要这些软件，交纳一定的注册费后就可获得软件的使用权，通常还会得到一本手册和附加软件。

公用软件（Public Domain Software）——是指那些版权已经被放弃、不受版权保护、可以进行任何目的的复制、修改并允许在该软件基础上开发衍生软件且可复制和销售的软件。

商业软件（Business Software）——是指那些受版权保护、允许预防原版软件意外损坏而进行存档复制、不允许进行修改、未经版权人允许不得进行反向工程和在该软件基础上开发衍生软件的一类软件。

现在的主流浏览器都内嵌支持FTP，IE、Navigator等都是如此。浏览器直接下载软件，只要打开提供软件下载的网页，点击软件下载的链接，此后用户只需按照链接的提示操作即可下载。由于浏览器的下载操作简单，界面简洁直观，使得FTP的登录如同浏览网页一样简单，因此许多用户（特别是初学者）选择使用浏览器作为下载工具。

虽然使用浏览器下载文件直观方便，但其下载效率等方面却存在问题。另外随着Internet的迅速发展，也产生了许多专用的支持断点续传的文件传送工具软件，如：GetRight、GoZilla、Net Vampire、NetAnts、JetCar、Download Expert、WS-FTP、CuteFTP等。所谓断点续传是指当文件传输一部分后断线，重新连线后，该文件将会从中断处继续下载，而不需从头开

始。当你使用IE在www服务器上下载一个10M文件时，如在下载了9MB时发生断线或网络不正常等故障，那你在重新连线后不得不从头开始下载。而支持断点续传的软件将只继续下载剩下的1MB内容。

可以看出在这种情况下断点续传避免了重复下载，节省了大量时间。对于目前中国线路状况不太稳定的现状，支持断点续传是十分有用的。在这里推荐大家使用免费软件Net Vampire和NetAnts。Net Vampire（网络吸血鬼）支持FTP和HTTP，下载速度快，可以在Proxy中使用。它的小视窗除了可像其他类似程序浮动于桌面方便拖曳档案进来，还可将其嵌入浏览器右上角的Logo中，而且附有排程工具可定时下载；NetAnts（网络蚂蚁）是中国人自己开发的软件，它不但能像网络吸血鬼那样断点续传，拖曳下载，而且能够多点传输（即它可把要下载的软件分割成5块，每块同时下载，类似于多次登录抢点下载）。

FTP搜索引擎相关

网上有成千上万的FTP站点，而且每天都在增加，这也为我们造成了一定的麻烦。经常出现这样的情况，为了得到一个软件，花费了大量时间来寻找它们。怎样解决这一问题呢？

附：一些提供软件下载的站点：

天极网：www.yesky.com
金蜘蛛软件下载：www.download.com.cn
软件过山车：dowmload.ihw.com.cn
ChinaByte 软件仓库：www.chinabyte.com
商都信息港电脑世界：www.zz.ha.cn
ZDNet China软件下载：168.160.224.130/software
华军个人主页：www.newhua.com

在许多网页中你都可以使用其提供的搜索功能搜索站内的软件。另外，你还可以使用“Archie”这一索引服务来搜索文件。Archie是一种在Internet上帮助用户找到文件所在主机位置及目录的文件检索系统。Archie定期从Internet上收集文件及检查它们的FTP服务器，自动记录新记录和删除已不存在的文件，并向用户提供文件检索查询服务。现在许多Archie服务器提供www界面，使用更加简便。

附：www界面的Archie服务器和FTP搜索引擎：

CERNET上海中心：www.shnet.edu.cn/aa.html
第四军医大学IGD（主要搜索国内教育网）：search.igd.edu.cn
台湾中央大学：archie.edu.edu.tw/archie.html
台湾网易：www.isl.net.tw/service/archie.html
挪威：dalet.belnet.be：8000
Lycos Fast Ftp Search：ftpsearch.lycos.com

这些搜索引擎不仅可以搜索软件，还可以搜索图形、音乐、游戏、文档等多种文件。上面介绍的搜索引擎大大节省了寻找文件的时间，但有时由于通过浏览器访问FTP搜索引擎比较慢，一个个地搜索更慢，于是出现了专用的FTP搜索软件如File Ferret等。它们能同时查询多个基于Web的数据库和Archie服务器的数据库，为我们节省了大量时间。

文件下载中的问题解决

对于一些新手来说，在下载过程中会遇到一些问题。下面本人以问答的形式对一些常见问题作一个解答，希望对你有所帮助。

Q：我最近下载文件，过后经常忘记文件存于何处。寻找文件的最好方法是什么？

A：最好的方法即是在下载前先在硬盘上建立一个“download”文件夹，然后联网下载，并将你的下载文件都下载到这一目录下面。对于以前不知放于何出的ZIP文件，你可以使用“查找”在硬盘寻找*.ZIP，这样你可以将所有的ZIP文件移至新的“download”文件夹中。

Q：我最近开始下载文件发现两种类型的存盘文件——ZIP文件和自解压文件。我的问题是不明了在何处解压了这些文件，现在他们散布在硬盘中，不仅浪费硬盘空间，而且我担心其会使系统不稳定。现在我该如何办，今后如何明了这些文件的所在地？

A：有丢失的文件散布在硬盘中是非常不好的。你最好的办法是将你下载的存盘文件定位，一个一个地将这些文件移至新的文件夹，然后在新文件夹中进行解压，记下每个文件名称。为避免这类问题，可以在“下载”文件夹中建立一个特别的文件夹。你可将这个文件夹命名为“测试”，在这个文件夹中，你可用WinZip将ZIP文件解压。假若这个文件是自解压EXE文件，你可把文件从“下载”文件夹中拷贝到“测试”文件夹，双击就可解压。一旦你需要解压时，你可以删除“测试地”所有的文件，为你使用方便。

Q：我在某天下载文件时，中途被锁住，显示错误信息。于是，我再试似乎又开始下载，但是什么也没下载下来。这是怎么回事？

A：当你下载文件时中途得到错误信息，这可能有几种原因：网页服务器可能很忙，互联网可能很

挤，可能有电话噪音或文件是坏的。你最好的办法是断开，再连接，再下载。假若你再遇到这种问题，你可从其他网页上下载。假若你仍有问题，试试过一段时间再下载。

在支持断点续传的工具中，你可以先找到一个提供相同软件的下载链接地址，然后将这个地址取代原先已经完成一部分的软件下载地址。此时应注意的是：替换的软件版本、大小必须完全一样，否则即使下载完毕，那软件也肯定不能正常工作。

Q：我从Internet下载文件，当我试图将存盘文件解压，我收到错误信息stated CRC failure/corrupt header/ Warning！这是什么意思？

A：当你遇到这种问题，通常意味着在下载时存盘文件已被破坏，典型的是被电话线噪音破坏。这时，你必须删除存盘文件，再下载。

Q：在我下载之前，我想可以确定需要花多长时间。是否有一个公式可以用来预测基于一定大小和连接速度的文件的下载时间。

A：很遗憾，很难确定下载一个文件需要的时间，因为有太多因素影响下载速度，如连接类型和网络拥挤度。但是，下表列出不同大小文件和典型的连接类型的预测下载时间。记住这是大概的预测，你的下载时间可能会长许多。

附表：

文件大小	连接速度	
	28.8KBps	56KBps
500KB	4分钟	2分钟
1MB	7分钟	4分钟
5MB	37分钟	22分钟
20MB	148分钟	89分钟
100MB	370分钟	222分钟

Q：现在传说互联网有许多病毒。当我下载时，是否该小心隐藏在文件中的病毒？

A：只要你从可靠的途径下载文件，你不必担心文件中的病毒，所有主要的下载网页均在公开发布前彻底地检查过。但是，这并不意味着你可以不运行抗病毒软件以保护你的有用数据--特别的是当你从其他途径或通过E-Mail下载文件得到的。

Q：我很喜好安装使用各种从网上下载的软件，使得Win98隔段时间就变得臃肿不堪，不得不重装。我想知道有没有什么解决办法？

A：大量的安装软件会使Windows系统拥挤不堪，并且一些软件没有反安装软件，很难卸载干净。时间久了将使Windows系统运行速度下降，甚至出现死机现象。建议你先安装一个如CleanSweep等的反安装软件，当不想再使用某软件时将其卸载干净。另外对于喜好安装从网上下载软件的朋友最好使用Norton的Ghost来快速备份并恢复系统。它可将整个硬盘或一个硬盘的分区转化成一个镜像文件（扩展名为gho），之后再从镜像文件中把所有资料分毫不差地还原到硬盘中。当你安装好Windows系统和常用软件后，可先将你的系统分区作一个镜像文件，保存在其它分区中或刻录在光盘上。当Windows出现问题后，就可以使用这个文件来还原系统。

Q：我想请教是同时下载多个文件还是下载单个文件的效率高？

A：这一问题要区别对待。当你下载文件所在的站点连接状况不太好，使得单独下载只有1k多甚至是几百字节的时候，网络带宽没有充分利用，这时你可以同时下载几个软件使网络带宽利用起来。

但当站点的连接状况较好时，就不要在同一时间下载多个软件。因为在下载文件时，你的计算机接收到对方主机的一部分数据后，就要马上发送一个反馈数据回去，如同时下载多个软件就有相当一部分网络带宽用于发送反馈信息。如果同时下载的一个连接的主机速度比较慢而无法正常连接的话，那它还会不停地发出连接请求，这就占用了更多的网络带宽，此时下载的速率将不能达到理想状态。

Q：用网络蚂蚁下载时在中间框中有一项Error，它有什么用？有时这项值为0，有时为某一数值。如不为0是否表示有错误，这时下载的软件能正常运行吗？

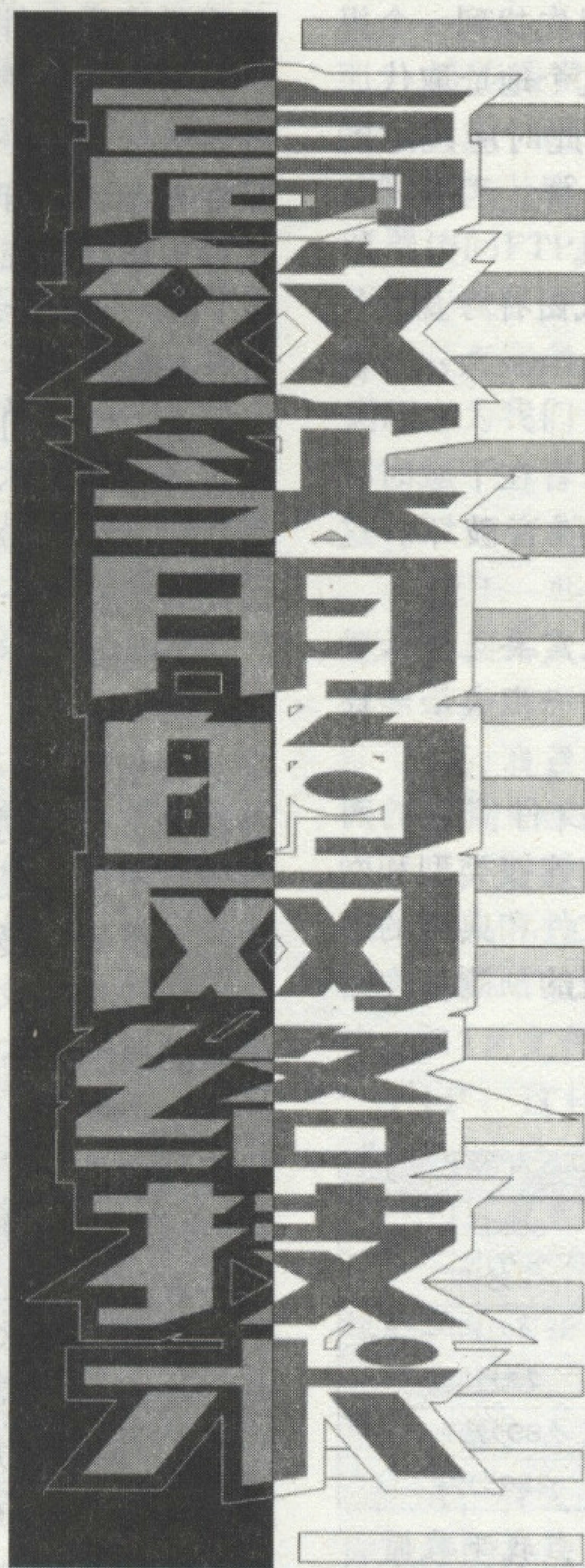
A：Error是指NetAnts在下载文件时的错误次数，但发生后一般都会纠正过来。因此当其值不为0时，下载的软件一般还是可用的。

Q：我最近用网络蚂蚁下载＊.ZIP后，发觉一些文件名为＊.ZIP.nfo或＊.htm.nfo的文件，请问它们是什么文件，用哪种软件打开？

A：这是网络蚂蚁2.75版本中记录下载信息的文件，可用记事本打开。

Q：用网络蚂蚁下载时，点鼠标右键，选download by netants项后，出现“当前页的脚本发生错误，错误：缺少标识符URL：FILES：/C：、PROGRA~1、NETANTS、NAGEG.HTM”，不知何故。我有一朋友用得却很正常，有办法吗？

A：NetAnts的脚本是根据ReGet改编而成的，位置在C：\program files\netants\NaGet.htm。把别人机器上能用的NaGet.htm拷到自己的机器即可。如果仍不行，请用文本编辑器打开NaGet.htm，然后将sub get()和Call get()改为Sub NaGet()和Call NaGet()。



北京　李飞

当今网络技术飞速发展，千兆以太网用交换机比比皆是，表明以太网已经步入了千兆的时代。千兆以太网仍然遵循以太网的IEEE802.3规范，但是并不是把千兆位以太网交换机并行在原有的主干网上就行了，还要注意它的核心能力。随着统一进程的不断深化，对时延敏感的流量在网络中所占的比例也在不断地增加。网络能否对流量无延迟地进行重新路由对于保持应用的完整性来说非常重要。为了满足新一代局域网的核心对网络能力与可用性的严格要求，于是引入了多点链路汇聚（MPLA）技术。MPLA是一种高带宽、高度容错的结构。它可以提高网络的可伸缩性，降低网络的复杂性，而且较之其他技术具有无可比拟的价格优势。

1. MPLA

多点链路汇聚技术是一种可以满足新一代网络需求的以太网技术。利用即时故障恢复功能，MPLA将可伸缩的链路带宽进行叠加，对于构建可拓展、可容错、功能强大的网络核心非常有用。MPLA可以对链路失效或设备失效起到预防的作用。而且，由于所有的物理链路都是激活的，MPLA可以实现资源配置的完全最优化。MPLA技术不仅可以为网络提供灵活性与可伸缩性，而且还降低了部署新一代网络基础设施时的复杂性，以较低的成本实现向新技术的过渡（功能上类似用于ATM骨干网的DWDM技术）。

构成MPLA的基石是汇聚在一起的链路和千兆以太网交换机。通过将多个物理链路绑定在一起形成一条逻辑链路，链路汇聚技术提高了可用带宽。例如，为了提高两台千兆以太网交换机之间的交换性能，链路汇聚技术可以绑定多个千兆位交换物理端口，形成一条逻辑上的通道，在需要时还可以对其进行拓展。如果没有链路汇聚技术，以这种方式互联起来的交换机为了防止环形拓扑的出现，需要按照生成树协议（STP）封锁其他所有的链路，只留下一条可用链路。但是，采用了链路汇聚技术之后，最多可以有6条链路被捆绑在一起形成一条6G bps的通道。当MPLA系统中绑定的某条链路得到了拓展时，跨越MPLA核心的汇聚带宽也会相应地增加。

位于MPLA核心的逻辑链路不仅是可以伸缩的，而且还是冗余的。这些冗余的、可伸缩的逻辑链路都是处于激活状态的，因而可以实现负载分担。MPLA系统中的各条线路和交换机共同分担流量负载，进一步增强了网络的能力。

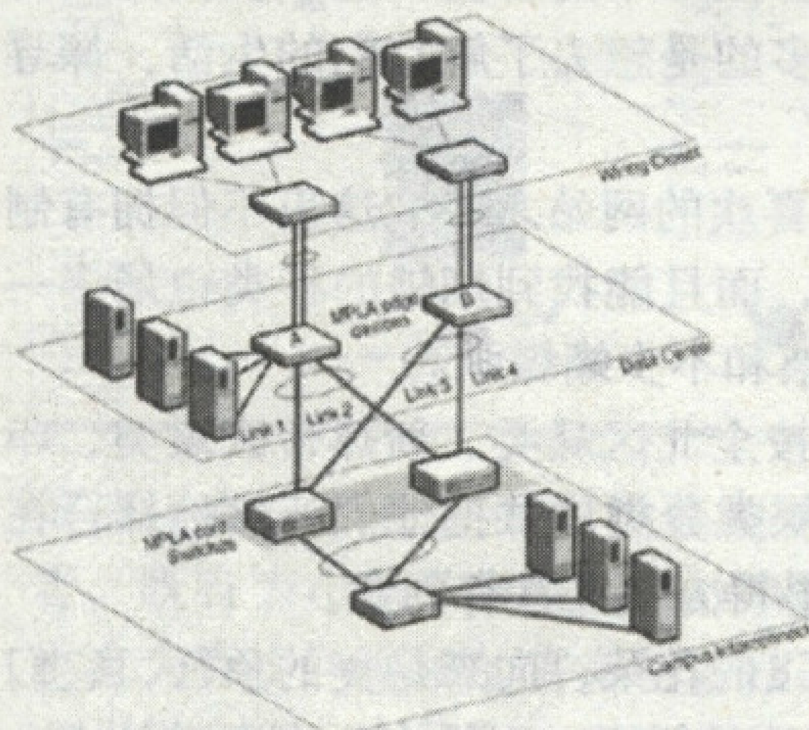
由于MPLA系统中各组成部分的高可伸缩性，MPLA核心本身也是可拓展的。在向MPLA核心添加设备的同时，该核心中汇聚的带宽也会随之增加。

冗余链路不仅是一种负载分担机制，它还是一种重要的灵活性机制。一旦局域网核心的某条链路或某台交换机出现了故障，MPLA会动态地引导流量绕开失效的部件。在MPLA核心进行故障恢复所需的时间非常之短（一般不超过两秒钟）。MPLA进行故障恢复的速度使它有别于其他的像STP这样的第二层容错技术。后者的故障恢复至少需要30～45秒钟。MPLA中的容错链路也是激活的，并且也要分担负载。因此，MPLA技术可以比STP和类似的容错机制更有效地利用带宽。采用其他技术时，通常一部分带宽处于“锁死”状态，因而这部分带宽对于局域网流量来说是无法使用的。MPLA还可以在第二层支持多种协议，省去了对工作在高层上的各种复杂协议（如OSPF（开放最短路径优先）协议和专用网络-网络接口（PNNI）协议）进行配置和调试的麻烦。MPLA进行统一的数据单元传输，并保持着一致的以太网数据分组格式，从而避免了数据包-信元报文封装以及以太网-FDDI数据包转换机制的种种缺陷。在避免了像其它的核心技术那样造成网络复杂性的增加和性能降低的同时，MPLA实现了网络的核心所必需的性能与灵活性。

由于MPLA技术是基于标准的千兆以太网交换技术和链路汇聚技术的，它可以带来巨大的成本收益。千兆以太网交换机不仅非常可靠，而且价格也极为合算。需要特别指出的是，联入MPLA核心仅仅是出于带宽需求的考虑。相比之下，一个路由式的局域网核心网状架构需要占用宝贵的端口，作用却仅仅是用来提供冗余路径。并且MPLA技术工作在数据链路层（第二

层），因而不会带来由网络层（第三层）路由协议所引起的诸如复杂性和相关成本的提高等问题。即便如此，MPLA技术仍可以实现相同的容错能力，同时具备更强的可伸缩性。

多点链路汇聚(MPLA)技术示意图



既然千兆以太网的MPLA技术这么好，为什么不用它来做WAN（城域网）的骨干网而用ATM呢？原来，ATM有个法宝，就是密集波分复用技术（DWDM）。

2. DWDM

密集波分复用技术（DWDM）是一种新型的光技术，一般用于ATM骨干网，它能有效地增加现有光纤骨干网的容量和性能，并且成本低廉。

大部分现有的ATM骨干网都包含工作在2.5G bps或以下的光纤链路。波分复用（WDM）是一种增加光纤传递信息能力的技术，它在同一根光纤上以不同的波长（或色彩）同时传递多个信号。事实上，波分复用将一根单纤转换为多条“虚拟”纤，每条虚拟纤独立工作在不同的波长上。拥有多于一小组信道（两个或三个）的系统称为密集WDM（DWDM）系统。几乎所有DWDM系统均工作在1550nm的低衰耗波长区间。现在ATM骨干网带宽可以达到400G bps，每个信道10G bps，减少光纤条数以节省成本便显得尤为重要。

如何使光纤跑到10G bps呢？有3种方案：

空分复用技术成本太高，显然不适用。时分复用技术（TDM）称为“较高比特率”方式，要求信号以电的方式进行复用，然后将信号复用至一个新的更高比特率进行传输。

时分复用技术有4个缺点：

第一，全盘升级至新的更高速率，网络接口必须用4倍于其容量的单元替换，对日后升级带来不便。

第二，随着比特率的增加，信号失真（由于色散和光纤的非线性）成为传输距离上的一个限制因素。导致信号脉冲“污染”的色散效应在10G bps标准单模光纤上比在2.5G bps标准单模光纤上大若干倍。

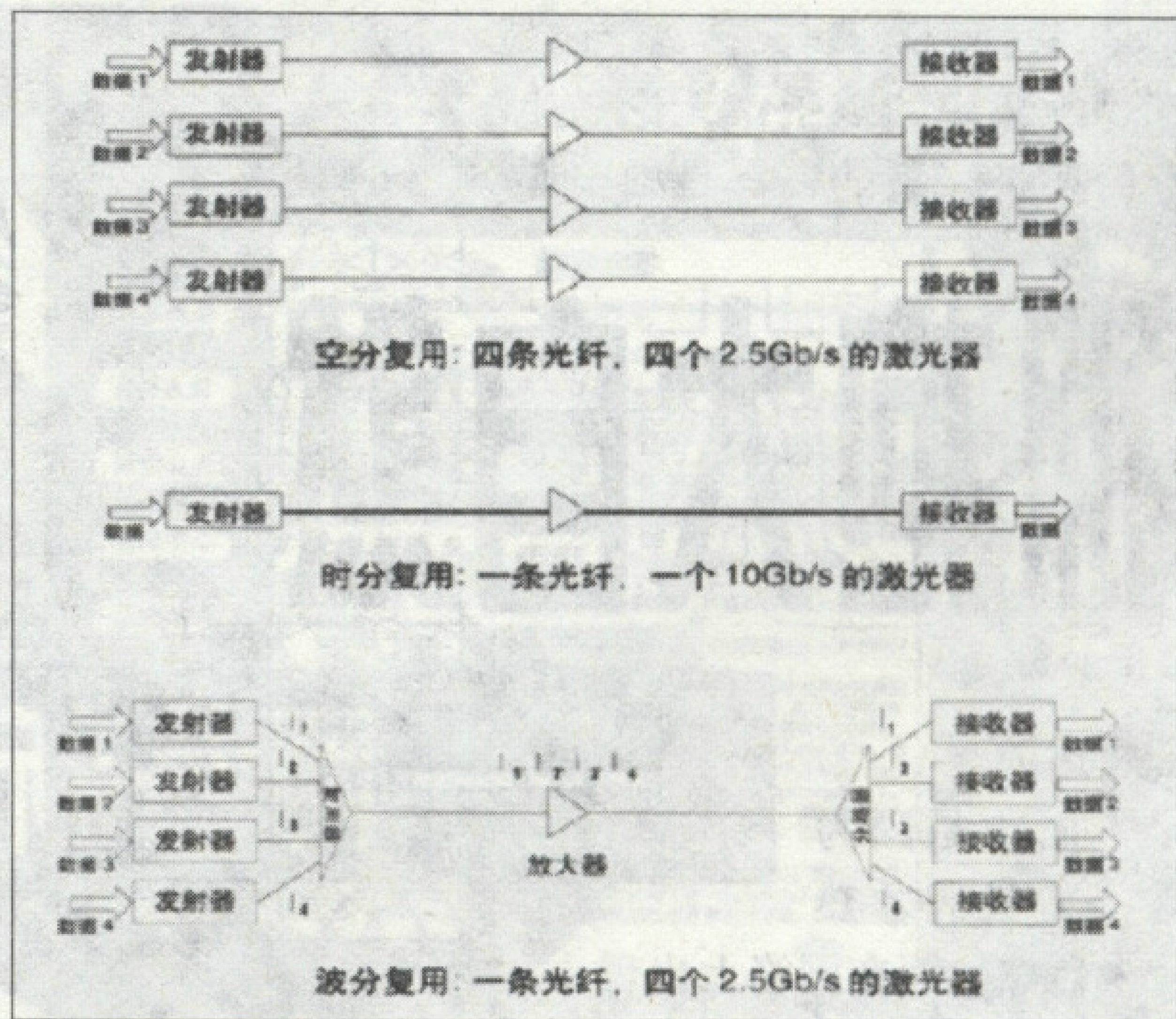
第三，电子器件目前最高传输速率为10G bps，而光纤的容量高于此速率几个数量级。

第四，操作和维护都非常昂贵。

相比之下密集波分复用技术不需要全盘升级，且2.5G bps色散限制通常在1000公里范围，而10G bps色散限制为200公里。因此密集波分复用技术比时分复用技术传得更远。目前密集波分复用技术允许在一根光纤上传递40多个信道，即每根信道跟信道的速率高于100G bps。

总而言之，密集波分复用技术提供的优势包括：

将每根光纤转换为多路虚拟纤，最大限度地减少光纤的使用量；



空分复用：四条光纤，四个2.5Gb/s的激光器

时分复用：一条光纤，一个10Gb/s的激光器

波分复用：一条光纤，四个2.5Gb/s的激光器

等价容量的单激光器解决方案相比，扩展非再生距离限制；

通过递增式服务中，容量升级和缩短指配时间，提供更大的伸缩性；

在一根光纤上从一个单信道扩展为40多个信道。

此外密集波分复用技术是目前唯一一种能够在一根光纤上传递10Gbps以上带宽的商用技术。

DWDM系统对比特率和其上运行的协议的变化透明。

由此看来，ATM加上DWDM技术来提高带宽，成效约是千兆位以太网的10倍。所以对于大型网络，还是ATM最能解决带宽问题。而且目前中国公众信息网的骨干网也是ATM且用DWDM技术，所以大型企业还是用ATM架设骨干网，方便与国家骨干网相连，保证信息传输的通畅。由于有了MPLA和DWDM技术，带宽瓶颈的问题可以得到很好的解决，现在国家正在投资运用DWDM技术的光纤骨干网，第一条运用DWDM光纤通道传输率高达400Gbps。同时各地电信部门都大量使用MPLA技术，大大提高了带宽。不久以后，我们上网就再也不用像以前那样苦苦等待了。

拥抱大自然

——网络新兴的自然科学网站

YONGBAODAZIRAN

广东　一碗佳肴

在网络上的即时新闻；电子商务和网络文学大行其道的今天，我们面对的仅仅是那一件件精美的商品，一串串说爱的文字。不知不觉之中我们几乎脱离了大自然，且不说那西伯利亚的虎仔，就连那草地上的蟋蟀的叫声也是那么的遥不可及。

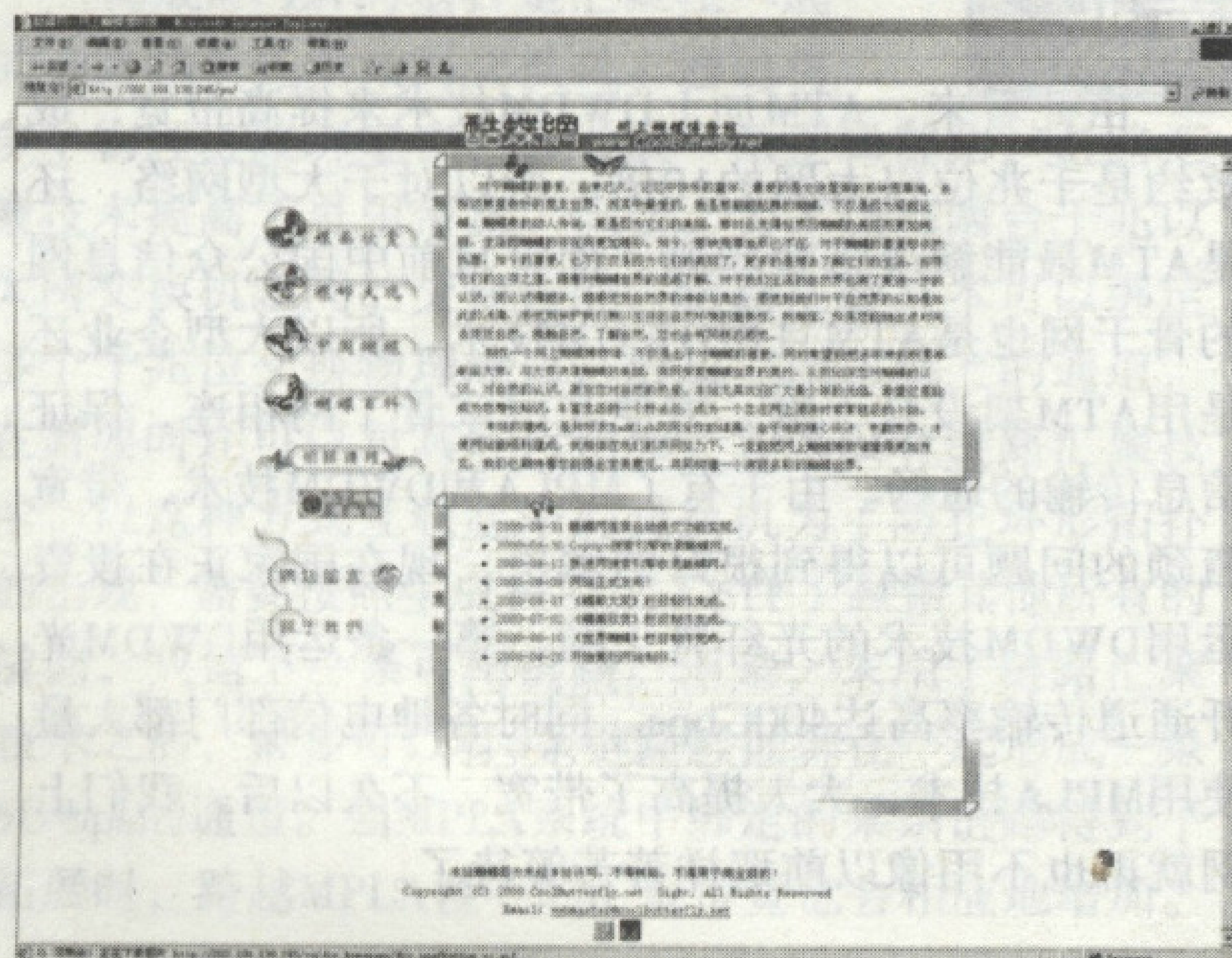
大自然是伟大、神秘而美丽而多彩的。更最重要的是大自然是共享的；是自由的。她不受种族、地域、政权、意识形态和金钱的限制，在她的眼中，无论是一片蓝藻，一只雷龙，还是一个人，都是她怀中的孩子；无论是生存的还是灭绝的，都是她精心抚育过的。

而正是因为这些，我们才热爱大自然。而在网络上出现的一些自然科学网站正给了我们一个走近她、接触她、了解她的机会。

酷蝶网——中国国内蝴蝶种类最多的网上蝴蝶博物馆

http://www.CoolButterfly.net

“记忆中快乐的童年，最爱的是走进屋旁的那块荒草地，去探访那里奇妙的昆虫世界，而其中最喜爱的，就是那翩翩起舞的蝴蝶，不仅是因为梁祝化蝶、蝴蝶泉的动人传说，更是因为它们的美丽，那时总觉得世界因蝴蝶的美丽而更加绚丽，生活因蝴蝶的存在而更加精彩。如今，那块荒草地早已不在，对于蝴蝶的喜爱却依然执著，但如今的喜爱，也不仅仅是因为它们的美丽了，更多的是想去了解它们的生活，探寻它们的生存之道。”



酷蝶网是我最喜欢的网站之一。这里不但拥有制作极其精美的首页，而且能找到蝴蝶的种类也最多——1000多张蝴蝶邮票和不少蝴蝶画。

酷蝶网的蝴蝶按全北区蝶类、新热带区蝶类、印澳区蝶类和非洲区蝶类分类。并把他们巧妙地揉合在一张世界地图里，显得方便又富有创意。

蝴蝶被喻为会飞的花朵，向来是美的象征，它们美丽的外表，轻盈的舞姿，引得多少古今中外文人墨客的遐想，围绕着它们产生了多少美丽动人的传说。爱美之心，人皆有之，作为自然界中最美丽的昆虫，蝴蝶自然成为邮票设计者手中绝好的素材，蝴蝶邮票专题也渐渐成为一个热门专题。如果你想了解蝴蝶邮票的话，酷蝶网也一定会是你的最爱，它拥有从1950年沙越发行的第一张纯蝶邮票开始至今包括了200多个国家和地区发行的蝴蝶邮票的图片。

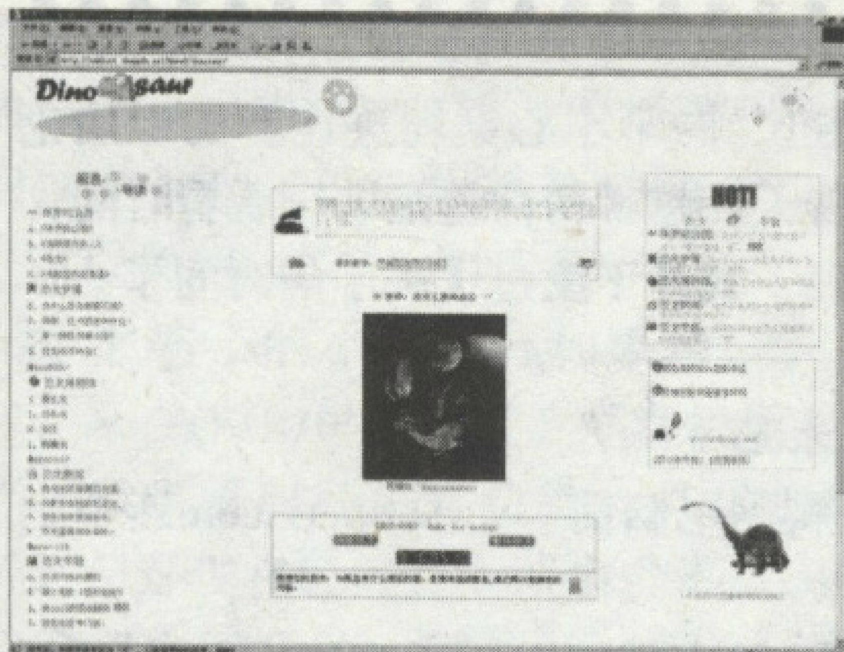
在蝶画栏目所展示的蝶画作品，都是由南京市科教蝴蝶博物馆馆长张松奎先生及其夫人赵爱玲女士多年来精心创作的，他们是我国著名的蝶画家，也是蝶画的最早创作者之一。其作品洒脱大方，有鲜明的民族特色和强烈的时代感，他们所创作的蝶画作品，得到了各界人士的高度赞赏，常常被国际友人及博物馆所收藏。

不知道是不是站长常常接触蝴蝶的缘故，酷蝶网有一种不可抗拒的清新美，也许看懂了酷蝶网，我们的心也会跟着飞扬……

恐龙网——中国大陆第一家科普恐龙网站

http://dinosaur.shangdu.net

恐龙是如今越来越时髦的话题，这是因为这种庞然大物已经灭绝。当“侏罗纪公园”和“恐龙世纪”相续在全球掀起恐龙风暴后，各种恐龙题材的电影、动画片、图书不计其数地涌入市场。这种庞然大物也迫不及待地登上了互联网。不过，以前见到的恐龙网站不是英文的就是Big5码的，虽然我国的恐龙资源得



天独厚，却没有GB码的，真不正常。恐龙网（GB）就在这种情况下登场了。这家宣称国内第一家（简体）恐龙网站，有着相当全面的信息。在近千个页面中她兼顾了各个年龄层次的读者，既有为小孩子准备的纯故事性的“恐龙梦魇”，也有为青少年准备的富有科普性的“恐龙博物馆，恐龙小说和恐龙专题”，还有为科学工作者预备的三百多篇“恐龙新闻”。

恐龙网主要内容有：

恐龙博物馆——博物馆聚集了世界上几百种恐龙的资料和图片，并为恐龙迷们收集了世界各地大量的有关于恐龙化石、介绍、复原图、发掘现场及发现者等资料。

恐龙新闻——有世界各地有关恐龙的新闻报道及权威科学论文。

恐龙专题——追踪和详述世界各地最时尚的恐龙话题。

恐龙网在充满卡通色彩的网页的后面隐藏着一种岁月沧桑的无奈，一种大灭亡的悲壮。正如恐龙网中隐藏的一首诗：

“它们从久远的年代里走来，经历了多少风雪冰霜的袭击，每一串生命的足迹，都是伟大的传奇，活下来的，是抗拒征服的象征；消失了的，就成为大地深处的化石。让我们来认识他们，就像认识我们祖先的历史，认识古老的生命，为什么会生生不息。”

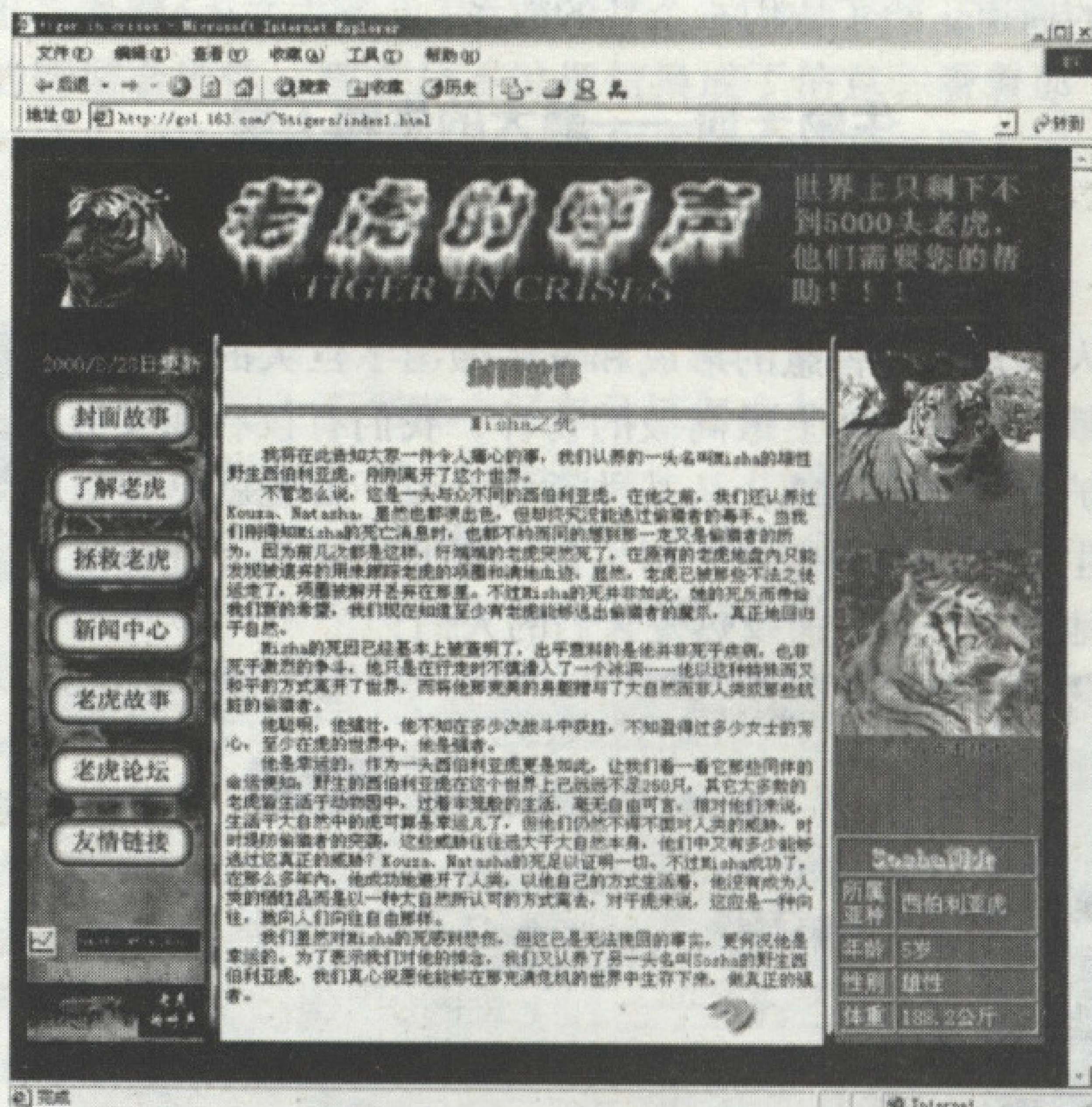
老虎的呼声——一场拯救老虎的战役

http://go18.163.com/~5tigers

“第10号老虎拯救战役开始啦！战役发起原因：俄罗斯新总统普京上任，竟令人不可思议地要废除两个能够拯救老虎的环境代理机构。如果您也想拯救这种美丽而优雅的动物，不要着急，我们可以满足您的愿望，只需您花费几分钟时间。您的具体做法：发送E-mail给普京……”

这可不是开玩笑，在这个充满战斗气息的小站里，站长用心在讲述着一个个他养过的老虎的故事。你可以从很多方面去了解这种只剩下不到5000只的万兽之王是怎么在猎枪下生存下来的点滴。你更可以参与到保护老虎的活动中去。

在这里几乎所有的活动都取得了非常巨大的成功，如：3号战役，我们使世界银行停止向印度石油开采者提供贷款，保护了印度的自然环境；2号战役，使日本禁止贸易与虎有关的产品；还有8号战役，克林顿总统都被感动了，竟向印度捐款几百万美元拯救濒危野生动物。



本次战役目的：拯救俄罗斯的西伯利亚虎。

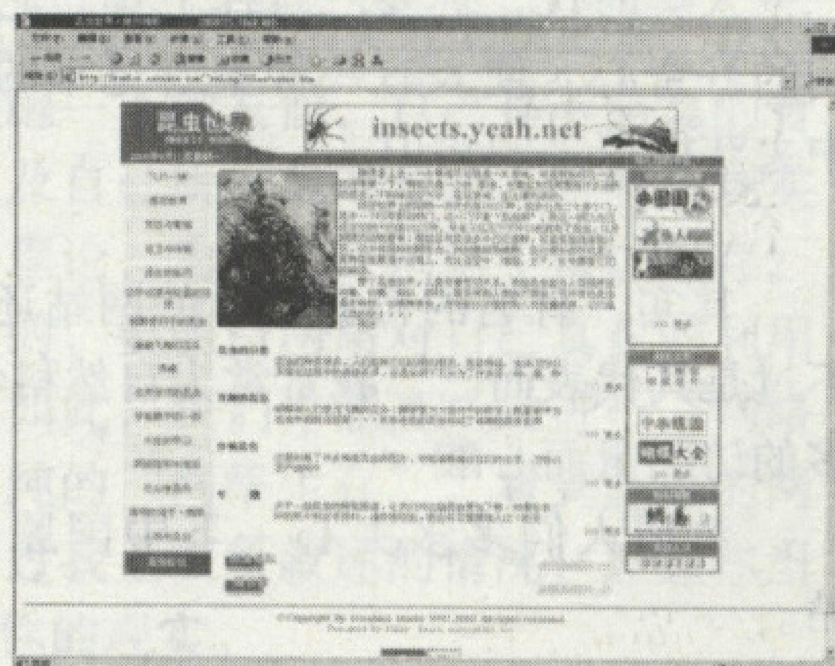
让我们为帮助老虎尽我们的一份力吧，虽然它微不足道，但我们做了……

昆虫世界——绝对精彩

http://insects.yeah.net

随便看上去，一片草地不过就是一片草地。可是假如你花一点时间考察一下，哪怕只是一小块草地，你都会发现周围有许多活跃的昆虫，不断地在空气中、在花草间、在土壤里活动。

昆虫世界以绿色的基调给我们展示了一片窗外的绿色。让我们回忆起陪伴我们度过童年的知了、蟋蟀、豆娘、蝴蝶、蜻蜓……



昆虫世界从飞行一族、远古的移民、空中巡逻与轻盈的豆娘、翅膀象网子的昆虫、翩翩飞舞的花朵、名声很坏的昆虫和穿盔戴甲的一群等

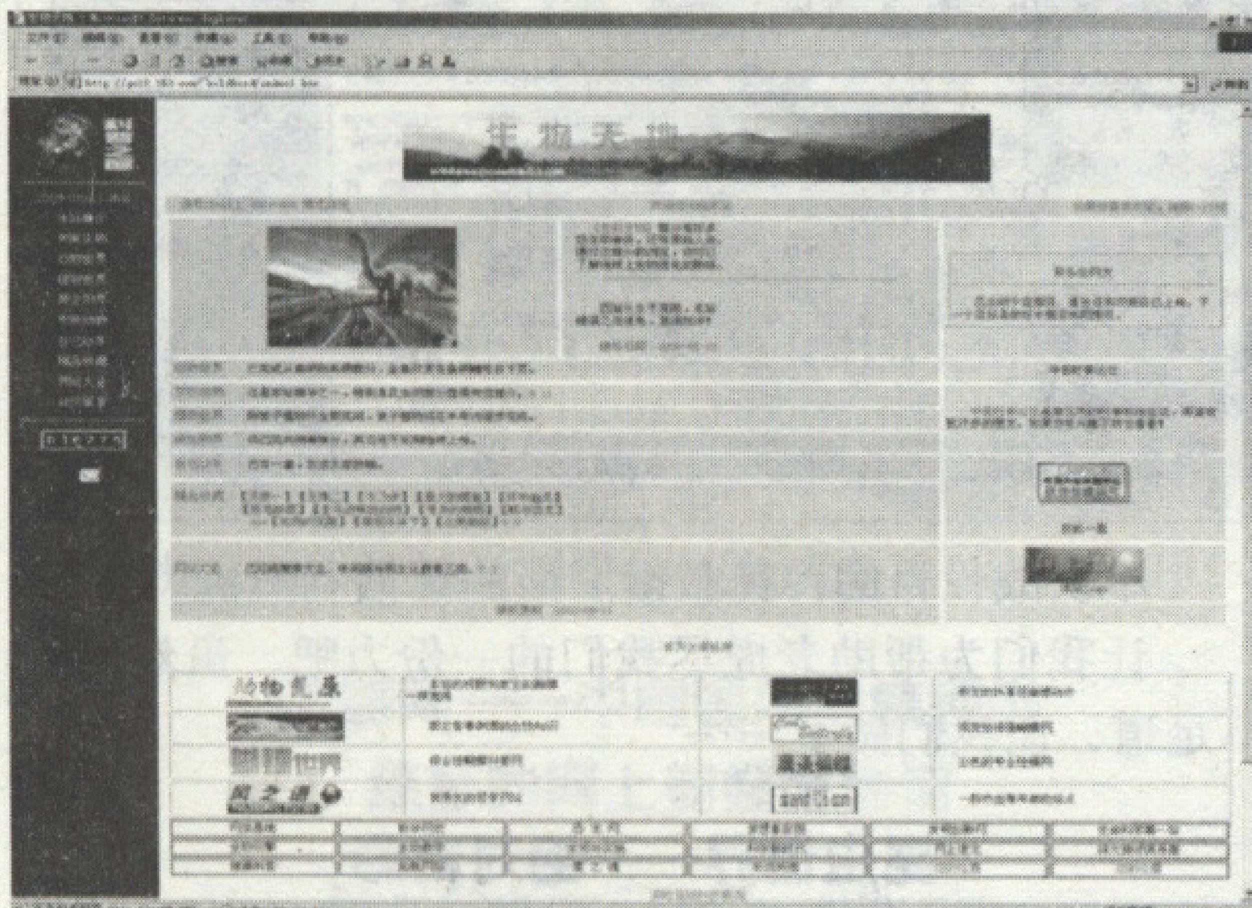
小框题极其全面的介绍了整个昆虫世界。

昆虫纲之内已经定名的大约有100万种。早在三亿五千万年以前就有了昆虫，在这漫长的年代里，其发展得十分惊人。无论在空中、地面、土下和水中都有它们的踪迹。对我们来说，这似乎是一个神秘的世界，但“昆虫世界”给我们挖开了一个通往这个世界的通道，给了我们一个梦的故乡。

生物天地——最大的生物王国

http://go18.163.com/~wildbird

“地球属于生活在其上的一切时代的生物。它对人类及人类智慧的形成和发展做出了巨大的牺牲和贡献。作为地球上最高级的物种，我们有权利和义务爱护好我们的地球，从某种意义上说，首先就是要重视生活在我们周围的一切生命。因此本人谨以此篇献给地球上一切生命及热爱它们的人们！”



这就是斑竹的自白，他也正是用这种执著小心翼翼地砌造着生物天地。生物天地包括了史前生物、动物世界、节肢动物、植物世界、微生物界和自己动手等栏目。由于生物天地的覆盖面太大，其中有些栏目还没有完工，但是斑竹几乎每天都会更新。让大家和生物天地一起快乐地成长着，这就是斑竹的心愿吧。

生物天地的栏目都无一例外地采用了流水式的游览方式：远古时代——古生代——中生代——新生代——人类时代，你要一直往下按。它充分地利用了人们的好奇心。使人有一种坐游览车的感觉，在惊叹声中去获得更多的知识。

其实，有名的自然科学的网站还有很多，以上只不过是其代表而已，我常常为自然科学网站那一天200多的访问量而心酸……

希望人们多多关心一下中国原创的自然科学网站。

（上接61页）

饭后又上网闲逛，一不小心又转进比赛的专用论坛，之后我一直在聊天，越聊精神越足……看看时间，已经过去了36个小时，我终于度过了一半的时间了。

8月30日 天气未知

起床后，立刻爬到电脑前。www.hnetv.com连不上去了，难道……

真可怕，买份“黑客秘笈”来看看吧。订完书开始下载模拟器游戏，经过一个小时的努力下载，游戏下了不少，只可惜效果还是不佳，肚子也饿了。

套餐送来了。唉，油……同来的还有一本黑客秘笈，有事情做了。

吃完饭开始打听其他选手的生存情况，第一天还在饿肚子的选手酸柠檬PLMM现已购买了1000多块钱的吃的，正在发愁。我立即邀请她前来我的主页上的“二手市场”寄卖多余物品，下午13：45时，72小时网络生存选手联合卖物行动开始。

16:10，购买了一只USB摄像头，希望通过安装设置后而使网友能在主页上看到我生存测试的真实生活，并利用摄像头的特性进行现场直播。准备安装摄像头的时候，突然发现机器后面的所有外设连接口均被封死。USB接口也被死死地密封在机箱里，而身边没有工具，唉。

晚上没有吃饭，聊天聊得顾不上吃了……

8月31日 天气晴朗

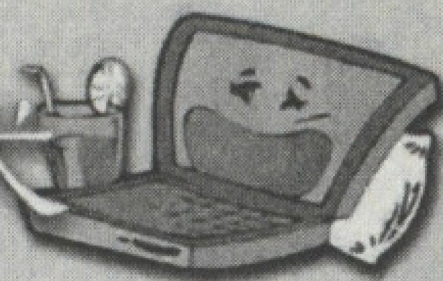
早上8点从电脑前爬起来，在电脑前泡了一夜，真累。不过我的心里充满着激动与高兴，还有2个小时，我们就可以“获释”了，虽然比赛中毫不关心自己的个人卫生问题。余下的时间全部花费在整理房间、洗头洗脸方面。就要重见光明了！我忙得不亦乐乎。可心里也似乎有点遗憾，毕竟要告别我曾经生活过的这个小房间了，3天的时间虽然短，但却是我一生永远难以忘怀的地方。

终于，10：30到了，随着钥匙声的响起，我们终于FREE了。

迎接我们的是一堆堆的麦克风、镜头和满脸堆笑的记者们。看来我们还是很受外界的关注。再看看比赛的其他选手，精神似乎都很不错。大家相互慰问着，庆贺生存测试的成功。

想想这3天所遇到的种种尴尬和面临的许多现实问题，我的思绪万千……

网络生存测试的究竟是谁？



笑谈OICQ垃圾信息

辽宁 狂人

凡是在网上混了一月半月的虫虫们，恐怕没有不知道OICQ这个东东的，根据腾讯公司网站的统计，OICQ的注册量已经超过了2 300 000人，这个数字基本上可以说明OICQ国内网民人手一份，可以说OICQ就是一个浓缩了的小社会，如果想研究上网的人们的心理，呆在OICQ里准没错。笔者使用OICQ的时间已有一年半载，号码还是六位数，虽然曾经疯狂地用QQ聊天，但是现在已经逐渐淡出，不过OICQ还是有些现象值得我去回味的，例如——OICQ的垃圾信息。

我所指的垃圾信息不是说OICQ的系统消息，更何况系统消息并不多，既然免费用了人家的东西，那稍稍付出点代价也是必要的，我所说的垃圾信息就是那些网友之间互相传播的无用信息，让我们来仔细回忆一下，看看你是不是也收到过我所介绍的信息呢？

最令人捧腹的信息莫过于这个："各位网友请注意！最近有一种新的病毒出现在OICQ上，如果你见到OICQ号码为******或者名字为****的人，请千万不要与之说话，并将其扔到黑名单里，否则你的硬盘上所有资料都将被删除，切记切记！！请将此消息发给你的名单上所有的网友。"当我第一次接到这个信息的时候还信以为真，但是转念一想，不就是发一个UDP的包包嘛，怎么可能删掉我硬盘上的所有资料？再细想明白了，估计是哪位仁兄和哪位仁兄在QQ上闹不快，于是试图用此方法报复，哈哈，看没有人和你讲话的滋味如何？后来此类信息越来越多，而且每次都有不同的"病毒名"。

最令人哭笑不得的是这条："各位网友们请注意！某黑客声明于某月某日将攻击OICQ的服务器，请大家在那一天不要使用OICQ，否则你将永远无法使用OICQ！！请将此消息发给你名单上所有的网友。"攻击服务器大不了我登录不上就是了，怎么还会永远无法使用OICQ？哪个软件用不了重装一遍、严重点格式化硬盘后再重装，也不会出现永远用不了的情形啊。在嘲笑这条信息的同时也为它的作者感到悲哀，用句白话：谎都不会撒。也许是OICQ太出名了，有人嫉妒，想号召网民们罢用一天，也借此让自己出出名，才有这句话的吧？人性悲哀。

在网络中，一些现实里的俗事也悄然潜入："亲爱的网友你好，这个信息是给你送上好运的，这种做法发源于英格兰，它已经绕地球转了十次，现在好运正带给你，如果照办，你将在四天之内交上好运，这不是开玩笑，你一定会交上好运，不要将此信息扣押，你一定要在96小时之内将此信息复制20次并发出，看看4天之内将会发生什么？"这种流传了近百年的所谓金锁链，现在只不过把信换成了信息，看着那句话，"这不是开玩笑"。说句实话，在互联网上，一条信息绕地球一圈不是轻而易举的事情吗？十次有什么大不了的，反复地按Ctrl+V键20次除了增加网络流量以及磨损键盘外，还有什么意义？要是我OICQ上不到20个好友又该怎么办……

时尚总是在不断地更新："把这份信息完整地发给8个以上不同的好友，系统将会自动将你列入本月【XXXXXXX】抽奖的名单！中奖机会是10%！详情及中奖名单近期请留意http://www.XXXXXXX.com。这估计是OICQ上垃圾信息的最新时尚了，从经济学的角度来看却不是一件坏事，这表明我们商家已经学会利用OICQ做起免费广告了。哪怕奖品是假，但是首页的访问量会激增却是真的，划算了！那些使用OICQ的虫子们，让他们当炮灰吧，反正他们也很无聊……这样的信息也很多，宣传的所谓中奖率从10%到60%不等。

除此之外，人们的真诚感情也成了信息针对的对象。针对感情的信息大致是这样的："有人求援网络求援！！某某市的**同学在读书因迷恋上网聊天自某月某日与一网友约会后，自今未归，如有网友知其下落，母亲在家中病。希望早归。有重谢！！！**，你的父母、同学、亲戚盼你回来！"这样的信息真假已无从分辨，假设其为真实的，但是如此的"寻人启事"是否也太不符合规范？相貌？身高？衣着？全不清楚！更何况这篇启事语句根本不通顺，不知是何人所杜撰，现在有爱心的人很多，但是否也应该尊重一下这些有爱心的人，毕竟爱心是不容许欺骗的。

网络是虚幻的，在网络中的人也不是完全忠实于自己的现实的，而且网络用户年轻化也是不可否认的事实，OICQ能把这之间的矛盾真实地反映出来，正因如此我们希望能提醒一下网友们，自己是不是真的看得清自己的方向以及自己所扮演的角色，这些在现实中完全站不住脚的理论，为什么在网络中得以生存？网络是为现实服务的，要明白网络对自己真正的利用价值在哪里，只有如此，我们才能真正地进行"网络化生存"而不是单纯的"网络生存"。看到此处的网友们，如果你经历过我上面所叙述的情况，想想你当时的举动是否符合你的现实。

数字化历险

网络生存72小时惊魂

湖南　苏旅

作为一名网龄3年的网虫，上网对于我来说是件比吃饭睡觉更为重要的事情。我热爱网络，同时也一直热心于因特网上的各种活动。不久前，湖南经视台举办了湖南省首届72小时网络生存测试大赛，比赛选手要求在封闭房间内利用电脑网络和1000元RMB进行3天网络生存。为了检验自己的网络技术，同时也为湖南的电子商务发展献策出力，我报名参加了这次比赛。经过初赛的随机抽选及复赛的面试和抽签，最终我从1300多名报名者中脱颖而出，幸运地成为参加72小时网络生存测试6名参赛选手中的一员。

开始为比赛做点准备工作才发现湖南电子商务尤其是网络购物发展极为落后，几乎没有什么知名的购物站点。好在我搜索能力比较强，一下子找到不少新冒出的本地购物站点，它们大多是为了配合这次比赛而设置的……

“不管那么多，看来这次比赛我可是不会饿肚子了”，我暗自高兴，心里充斥着这种后来被证明是毫不成熟的想法。

8月28日 天气晴朗

在本地各大媒体爆光及签下比赛生死状后。8月29日上午10点，随着一声哨响，我和其他5名选手被投进了如同牢狱般的房间里。残酷的生存测试开始了……

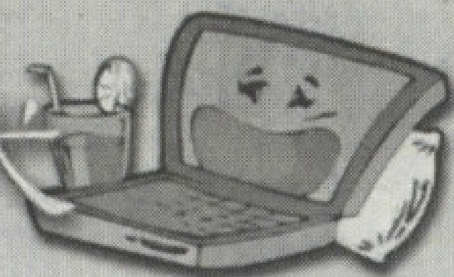
比赛前听说比赛现场环境很不好，没有空调、电灯，连厕所马桶都被封住……可是现在却感觉条件并不是想象中的那么差。房间不大，周围全部密封，里面只有一台电脑，一张桌子，一张沙发，幸运的是有厕所和马桶。

“兵马未动，粮草先行”，首先要解决一下吃喝问题。很快，我在几个站点注册成功了。接下来就是采购环节，人以吃喝为本，看来方便面和纯净水是必不可少的东西了。首先我在一个站点成功订购了一箱水和六包面，系统回信说货物马上送到。不知不觉，时间过去了很久，可是吃的却还是没有送到。到聊天室一打听，原来比赛为了规范纪律，规定送货站点必须正规可靠，有相应的办站许可证，一些站点因为手续不齐全而被禁止采购，而我所购买货物的站点虽然是第一个送货上门，但是……时间浪费了不少，可吃的却还没有着落，看看时间正好是12点。

无奈之下登上的湖南本土正规电子商务站点却发现都是问题多多。有的网站购物程序步骤不清，而且页面制作也不规范，我花了半个小时才知道它的购物环节；有的购物环节倒是很清楚，密码认证也很完善，可就是在最后的选择购买方式页面上出现了JAVA页面错误；至于一些新兴购物小站，肯定都已经被比赛排除在门外……

本来湖南长沙就只有这些数量可怜的电子及半电子商务站点了，可是购买中遇到的问题却更让人感到失望……看来我先前的想法确实十分幼稚。时钟已经指向了14点，瞎转了半天什么都没有搞好，早知如此赛前就应做做测试，到这些站点去买点东西看看，可悲的是我对他们还无限信任，看见电子商务4个大字就像看见了金字招牌，急忙放进书签。慢慢地肚子已经开始唱歌，人也有点晕沉的感觉了。慌忙之中我奔进了一个有点名气的糕点站点，饥不择食地拿到了一个月饼订单，然后又下了一个牛排订单，要一个120元的大蛋糕。一会留言板上赫然显示出：“14点：你的牛排正在备货……”我心里踏实一些了。等待之余，为防万一又奔进了另一个较为正规的购物站点，订购了两份套餐，作为中饭和晚饭。

时间又到了15点了，仍旧没有结果，糕点站点上还是那个简单的话语：“牛排备货……”，其他的站点也毫无动静。15点35分，一个迟来的月饼终于给了我生存的希望，拿起它就狠狠地咬了一口，可听说隔壁的选手已经在开始吃牛排，我只有望着那“备货”



两个字出神。

月饼吃了一半，另外一半却不敢吃了，只敢在饿的时候闻一闻，怕吃完就没了。17点55分，望眼欲穿的牛排到了，其实就是几块肉加上一些空心粉。月饼不要了，先吃了牛排再说。一不小心，牛排全吃了，肚子感觉好了许多，可是口干舌燥，辣得难受。真不该吃那么多。此时好戏上演了，我那些所谓及时送货的货物终于到了。18点多，一个超大型蛋糕出现了，12英寸的，早知道有这么大那我就不买了。19点左右，一箱水来了，有喝的了。两份套餐也出现了，这可是我中午时分订的东西准备在下午和晚上吃的。到这时候才来，只有照收。10分钟后，又来了两箱水，可以用纯净水洗澡了。20点，又来一份套餐，我都不记得什么时候订的了。

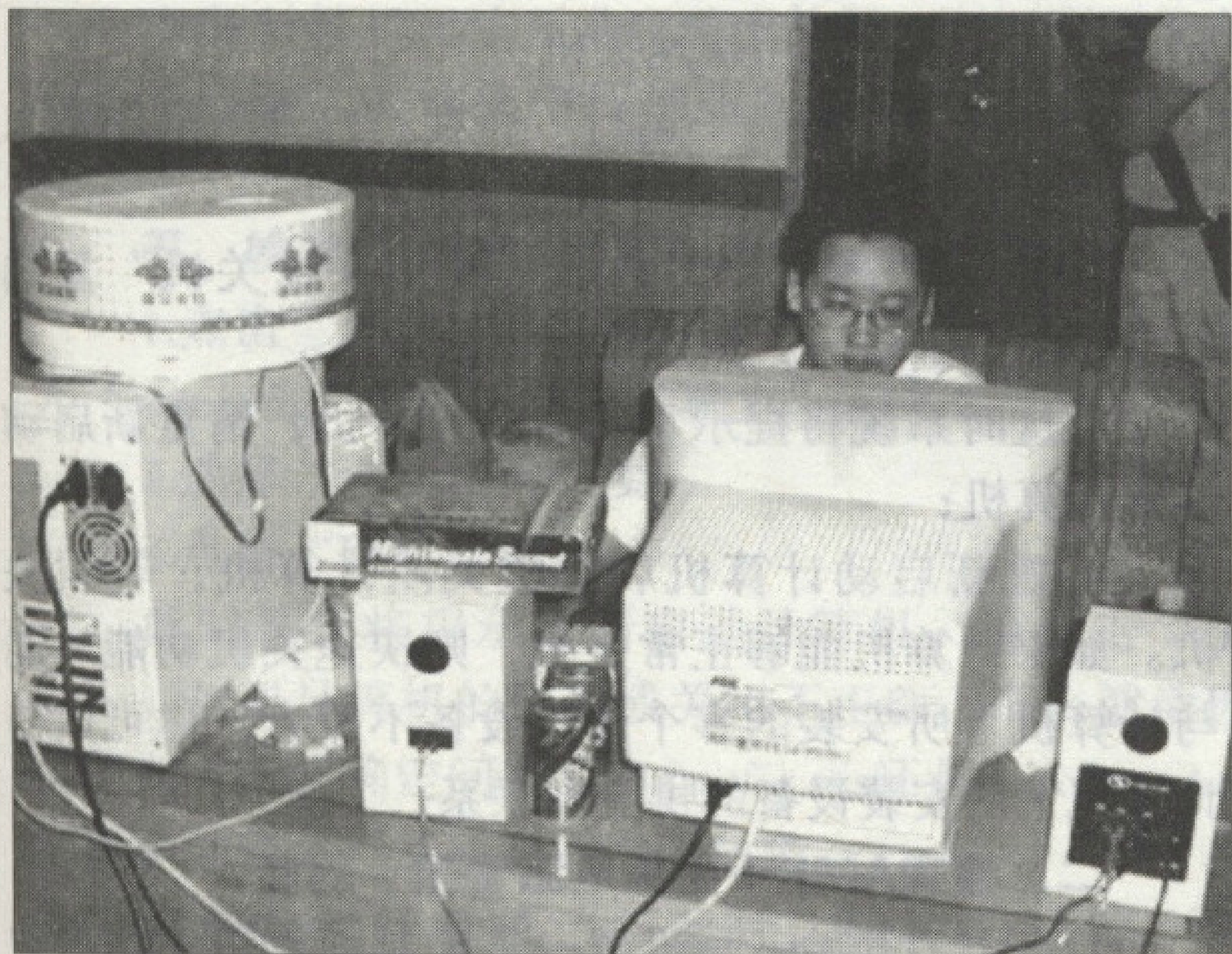
吃饱肚子，我到专题论坛聊天室去看了看。讨论这次比赛的话题可真多，内容也五花八门：斥责比赛为“作秀、炒作”的、对比赛组织工作不满的、对湖南电子商务失望的、对比赛选手责难的……

可以说是无所不有。其中还有透露各种比赛所谓“内幕”的，如某某选手有多久没吃东西，某某选手过于奢侈用纯净水洗澡，甚至还说我已经晕倒送医院的……

终于到了睡觉的时侯了，听说隔壁还有两位没有买到吃的……

8月29日 天气未知

早上是被冷醒的，看来有必要购买毛巾被了。由于没有生活用水，我只能用纯净水洗脸洗头发，一下5瓶娃哈哈就没有了。接下来发现忘记订饭了，只有方便面和那个大蛋糕了。边吃着蛋糕我就来到了经视聊天室，刚一进去就碰上一群等候已久非法购物站点的兄弟：“英雄，要上厕所吗？我们这里有纸卖……”



很快，毛巾被送来了，看来晚上睡觉不会着凉了。这时我的肚子突然咕咕叫了几下，好像不是饿了，而是吃了太多杂七杂八的东西，不舒服了。于是蛋糕我不敢吃了，真的要是得了病可怎么办呀！网上好像是不许卖药的呢！

这时，听说隔壁那位已经饿了26个小时的3号选手终于刚刚吃到东西，我由衷地为她感到高兴。在经过若干次痛苦挣扎和厕所行动后，我终于有了好消息。下午14点50，声卡终于送到了我的手上！电脑终于出声了。

又到了吃饭时间，没有开水方便面是不行的。经过昨天的试探，我驾轻就熟地在某大牌站点订了一盘套餐，可是不知道什么时候才能吃到。接下来又是不



幸了，声卡安装出现了一些问题，看来机器状况确实不尽人意。又听到隔壁传来的MP3音乐声，算了，我还是自娱自乐，吹吹口哨吧……嘘嘘……

17点整，套餐还没有来，可是肚子都饿了。在饥不择食的情况下选购的方便面等于没买，不过没辙，只有将就着先干吃了，边吃边等。打开一包康师傅红烧牛肉面，使劲啃了起来，似乎又有了昨天吃月饼的那种感觉。

吃面的同时，天网防火墙总是说接收到某某地方传来的数据包。不知道是有人在下黑手，还是OICQ在作怪。“管不了了，别疑神疑鬼的，吃东西！”，我对自已说，可饭在哪儿呢？

18点整，本想狠狠抨击一下送饭的“电子商务”网站，话未出口，门铃响了。接下来的5分钟只有4个字——手忙脚乱。由于运输原因，饭盘渗出了菜油，一接手油花乱滴，急忙低头一看自己的裤子上多了数朵小小的油花，手上和地板上也都是油。饭吃得很快，味道还可以，主要是太饿了。（下转58页）

应用心得

FoxMail应用心得

浙江 张恒

由国人张小龙开发的FoxMail电子邮件软件以它的易用高效快捷等特点成为广大网民的首选。你是否想深入应用该软件使之超常发挥呢？如果是请往下看。

一、直接像微软Outlook一样观看*.htm（网页）格式电子邮件而不是以附件形式显示

操作：选“账户”→“属性”→“字体与显示”→将“使用镶入式IE浏览器观看HTML邮件”前打上勾→确定。

这样可自动将附件里的第一个html文档直接显示，如附件中包含不止一个html文件，你可用鼠标拖放的方法一一观看。

二、过滤器设定

可对收到的邮件做分类管理，以便整理阅读使用。

操作：举例说明，比如你订了份网易电子邮件杂志《影音驿站》，然后在账户下新建一个邮箱并起名为“网易杂志”，然后选“账户”→“过滤器”→选“新建”；此时画面左侧出现“新过滤器”，在右侧“条件”栏里选择条件：“主题”中“包含”填入“影音驿站”。之后在“动作”栏里选择动作：“移动到”选到刚才新建的邮箱“网易杂志”，最后关闭即可。

三、多POP3收件服务器单账户管理

有些免费邮箱只提供pop3收件服务器地址而没有smtp发件服务器，为这种邮箱专门建一个账户就太不方便了。你可在同一账户下收取多个邮箱的信件，本功能配合上面第二项过滤器功能就更方便管理邮件了，一目了然。

操作：选“账户”→“属性”→“其他pop3”→“新建”→输入名称（随便）并填入该信箱pop3服务器地址、账号以及密码→“确定”。

四、远程邮箱管理操作

可将邮件直接从服务器上删除（这样可删除大量垃圾邮件而不用下载后再删除，是对付某些邮件炸弹即巨型邮件的好方法）。

操作：先选定一个账户（如果你有多个账户的话），在上网后收邮件之前选菜单里的“工具”→“远程邮箱管理”（F12）→在弹出的窗口里先选“取服务器信息”，此时服务器上你的信箱里的邮件主题被一一列出→选择你要直接删除的邮件并将指标记为“在服务器删除”→当你将该服务器上的要删除邮件和要收取邮件全部都标好后→点选“在服务器执行”即可，执行完毕选“关闭”。

五、发信避免乱码

可避免不使用FoxMail的人收到乱码信。

操作：选“账户”→“属性”→“发送邮件”→在邮件格式编码一项选“GB2312”→确定。

好了，有上述几项针对FoxMail3.0网际飞狐的应用，你是否觉得如虎添翼了呢？还不快打开FoxMail一试！

Windows98不能正常关闭解决法

江苏 天剑

你的Windows98不能正常关闭？老是在你执行了“开始——关闭系统——关闭计算机——确定”后，就停留在关机画面上不动弹了？你只好采取强行关机——“切断电源”？别！朋友，这样会“伤机”的！那到底该怎么办呢？请你别着急，跟我来吧！

一、试试“禁用快速关机”

大家知道，快速关机是Windows98中的新增功能，它可以大大减少关机的时间。但是，该功能与某些硬件不兼容，如果计算机中安装了这些硬件，可能会导致计算机停止响应，使你的Windows98不能正常关闭。那么我们就禁用快速关机：

1.点击“开始——运行”，在“打开”框中键入“msconfig”，然后单击“确定”；

2.点击“高级”，选中“禁用快速关机”复选框，点击“确定”，然后再次“确定”；

3.这时系统将提示重新启动计算机，请重新启动你的计算机；

4.重新启动计算机后再次关闭计算机，等候关机。如果计算机能够正常关机，则快速关机功能可能与计算机上所安装的多个硬件设备不兼容，你可以与计算机上所安装设备的供应商联系。

二、检查AMP（高级电源管理）功能

1.点击“开始——设置——控制面板”，然后双

击“系统”；

2.在“设备管理器”选项卡上，双击“系统设备”；

3.双击设备列表中的“高级电源管理”，再点击“设置”选项卡，然后清除“启用电源管理”复选框；

4.点击“确定”；

5.重启动计算机；

6.关闭计算机，如果计算机正常关机，则问题可能在于APM。请关闭“高级电源管理”功能。

三、退出Windows声音文件

1.点击“开始——设置——控制面板——声音”；

2.在“事件”框中，点击“退出 Windows”；

3.在“名称”中，选中（无）；

4.单击“确定”；

5.关闭计算机。

此时如果你的Windows98能够正常关闭，则问题是由退出声音文件所引起的。要解决这一问题，你可以从备份中恢复声音文件或重新安装提供声音文件的程序，也可以将Windows98配置为不播放“退出Windows”声音文件即可。

四、检查“启动”文件夹

通过检查“启动”文件夹来确定“启动”文件夹中的程序是否与启动过程冲突：

1.点击“开始——运行”；

2.在“打开”框中，键入“msconfig”，然后单击“确定”；

3.选中“装载启动组项目”复选框；

4.点击“确定”；

5.此时系统将提示重新启动计算机时，请“确定”。

如果计算机无法正常启动或关闭，则问题可能在于从“启动”文件夹中所加载的程序，将其清除即可。

五、检查Config.sys和Autoexec.bat文件

1.点击“开始——运行”，在“打开”框中，键入“msconfig”，然后单击“确定”；

2.选择“诊断启动”项；

3.点击“确定”。

此时系统将提示重新启动计算机，请点击“确定”。如果计算机的启动或关闭不正确，那么就请你按下面方法来确定问题是由Config.sys还是Autoexec.bat文件中的哪一行所引起的冲突故障：

重新启动计算机，启动时，按住Ctrl键，从“Startup”菜单中选择“SafeMode”；

点击“开始——运行”；

在“打开”框中，键入“msconfig”，然后单击“确定”；

点击清除Config.sys和Autoexec.bat选项卡中不含Windows图标行的复选框，使用此Config.sys文件，点击启用某行；

点击“确定”，重新启动计算机。如果计算机的启动和关闭都很正常，启用另一行，并重复步骤4、5的操作。

就这样逐步启用Config.sys文件和Autoexec.bat文件中的行，直到发现问题为止。哪行有问题就对症下药地处理那一行！

六、检查内部系统问题

1.点击“开始——运行”；

2.在“打开”框中，键入“msconfig”，然后点击“确定”；

3.再点击“高级”，清除“高级疑难解答设置”中的“禁用系统ROM中断点”、“禁用虚拟HDIRQ”和“EMM不包含A000_FFFF”复选框，然后点击“确定”；

4.重新启动你的计算机。

此时如果你的计算机正常启动，请重复以上步骤，然后在步骤3中选中某一复选框。重复此过程，直到发现计算机无法正常启动为止。

七、检查System.ini文件或Win.ini文件

1.点击“开始——运行”；

2.在“打开”框中，键入“msconfig”，然后单击“确定”；

3.在“常规”选项卡中，清除“选择性启动”中的所有复选框，选中“处理System.ini文件”复选框，再选中“处理Win.ini文件”复选框；

4.点击“确定”；

5.重新启动你的计算机。

此时如果计算机无法正常启动或关闭，则表明你的System.ini或Win.ini文件中的条目存在问题。请你仔细检查每一条目，以确定原因。确定引发问题的条目之后，请删除此条目或在此条目前加上（；）禁用此条目或修改此条目即可解决此问题。

八、查看Bootlog.txt文件

请用文本编辑器“记事本”，检查Bootlog.txt文件中的Terminate=条目。这些条目位于文件的结尾，可为问题的起因提供一定的线索。如果Bootlog.txt文件的最后一行为：EndTerminate=Kernel，你的Windows98就可以成功的关闭。如果Bootlog.txt文件的最后一行为下列

某项条目，请检查所列出的可能原因：

Terminate=QueryDrivers	说明内存管理程序有问题。
Terminate=UnloadNetwork	说明与Config.sys中的实模式网络驱动程序冲突。
Terminate=ResetDisplay	说明需要更新视频驱动程序。
Terminate=RIT	说明声卡或鼠标驱动程序与计时器方面有问题。
Terminate=Win32	说明与32位程序有关的问题阻塞了线程。

九、检查Logos.sys文件

Logos.sys是图像文件，作用是显示提示“现在可以安全地关闭计算机了”。如果该文件损坏，则关机时将不出现上述的提示信息。解决方法是将logos.sys文件删除，然后从别的Windows98系统中拷贝该文件到Windows子目录下即可。

十、检查硬件

检查计算机的硬件配置，可以使用设备管理按下述步骤进行。

进入“控制面板”，双击“系统”图标。在“设备管理”标签下，使下列分支下的所有设备无效：

显卡
软盘驱动器控制器
硬盘驱动器控制器
键盘
鼠标
网卡
PCMCIA插槽
端口

SCSI控制器可以采用下列步骤使设备管理器中的某个设备无效：

1.双击包含你想选定的设备，单击该设备，然后单击属性；

2.在“常规”标签下，选定“在此硬件配置文件中禁用”复选框，然后单击“确定”；

3.重新引导你的系统。

如果问题解决，逐个启用刚才禁用的设备，并检查有没有设备冲突。

按下列顺序逐个启用设备：

COM端口
硬盘控制器
软盘控制器
其它设备

启用禁用的设备，并检查有没有设备冲突可按下述步骤进行：

1.在设备管理器中双击包含你想选定的设备，单击该设备，然后单击属性；

2.在“常规”标签下启用禁用的设备；

3.在“资源”标签下检查“冲突的设备列表”的内容。注意，并非所有设备都有“资源”标签。单击“确定”；

4.重新启动系统。

如果问题仍然没有解决，可以单击“开始——程序——附件——系统工具——系统信息”，然后单击“工具”菜单，单击“自动跳过驱动程序代理”工具以启用所有被禁用设备的驱动程序。

如果通过上述步骤，确定了是某一硬件引起的非正常关机问题，应该与该设备的代理商联系，以更新驱动程序或固件（firmware，指更新升级flash ROM的内容）。

其实Windows 98系统非正常关机的故障并不可怕，只要我们认真对待，通过以上几种方法，基本上能够解决你的Windows98不能正常关闭的问题。

充分利用你的56K Modem

北京 魏凤和

如果你生活在一个既没有DSL也没有接入专线的地方，那么只能依靠56K Modem上网了。尽管56K Modem比先前的33.6K Modem要快许多，可实际上离56K传输速率还是有一定差距的。这是因为FCC规范限制56K Modem的最大连接速率只能达到53Kbps。如果在连接链路中有一次以上的模拟交换（这是经常发生的），那么56K Modem只能达到大约45Kbps到50Kbps的连接速率。

不过，在Modem和ISP之间的连接速率只代表了事情的一半，另一半就是Modem和计算机的连接速率。本文将讲述如何配置一些可以优化连接的环境。与此同时，还会列举一些实用技巧，它们可以帮助你充分利用Modem来连接网络。

理解COM端口

也许你已经知道，Windows实现计算机和Modem之间传递数据用的是COM端口。这意味着不论你的Modem连接外面的广域网有多快，它必须通过COM端口才能把信息传递给你的计算机。

如果你的Modem是内置的，那么主板拥有它自己的COM端口，Modem通过它可以连到计算机中的。这样做的好处是内置Modem的COM端口已经设置成最优

值。

如果Modem是外置的，那么它必须通过线缆和计算机的COM端口相连，这个端口也就是我们常说的串口。你会发现这些串口的Windows默认值并不是最优的。

备注：现在市面上有两种类型的56K Modem—WinModem和传统的Modem。WinModem没有控制器，因此只具有与电话线的连接和数模转换功能（计算机中的CPU提供控制服务）。省去控制器最大的好处是使WinModem的价格变得非常低廉（只要50美元甚至更少就可以买到）。这种方式最大的问题是当CPU处理大作业时Modem的性能会受到影响。

使用常规的Modem当然会得到更好的性能，因为它本身有专门为处理通讯服务而设计的内置控制器。当然，你将为此多花一些钱，不过今后在网上冲浪时你将不会受到更多的干扰。

设置COM端口

使用设备管理器可以设置COM端口的环境。右键点击“我的电脑”，选择“设备管理器”选项卡。然后，滚动列表框并双击“端口（COM&LPT）”分支。现在，双击你的外置Modem所连接的通讯端口。弹出“通讯端口属性”页后，选择“端口设置”属性页。在“端口设置”属性页上，你会发现一些可以调整的COM端口参数。

正如你所看到的，波特率的默认值是9600，也就是说每秒钟通过串口的数据量最多为9600比特。你可能觉得9600的波特率太慢了，极有可能发生网络阻塞。可以将波特率提高，选择115200。记住，尽管你可以选择比115200还要高的波特率，不过这样做一点意义也没有，因为COM端口里的芯片处理信息的速度最大只能达到115K比特/秒。

对于其他的属性，如数据位、奇偶校验、停止位等最好不要改变。所设置的值都是标准配置，将会满足所有的通讯需求。

研究流量控制

在“端口设置”属性页中最下面的一个选项是流量控制。这个选项有3个可选值，使用它可以决定数据从Modem传送到COM端口的方式。在通讯过程中，Modem将不断地给COM端口发送数据直到COM端口缓冲区已满告诉Modem暂停发送为止。然后COM端口处理缓冲区中的数据并把处理结果传送给CPU。此时，COM端口通知Modem已经准备好接收数据，处理过程又一次重新开始。

流量控制系统是为防止发生数据溢出问题而设计的（如果接收设备处理数据的速度赶不上接收数据的速度将会发生数据溢出）。默认的Xon/Xoff选项是一种软件进行流量控制的方法。这种方法使用两个特殊的字符(Xon和Xoff)来控制Modem和COM端口中的数据传输。Xoff表示传输结束，用来通知Modem停止传输。当COM端口准备再一次接收数据时，它将会发送Xon字符给Modem，表示可以传输。

下一个选项是硬件控制，当需要发送数据或者停止发送数据时，将通过硬件给Modem发送控制信号。可以想象，使用硬件进行流量控制将会比使用Xon/Xoff方式快得多，因为它不需要用来管理软件命令的那部分开销。

记住，不是所有的Modem都支持硬件流量控制。看一下你的Modem用户手册，确认支持哪种类型的流量控制。如果你真地使用硬件流量控制，一定要保证使用高质量的线缆。

备注：如果想加快整个通讯连接过程，你可以配置Modem使其快速拨号。这样做需要在Modem的初始化字符串中增加一条特殊的命令：ATS11=50，用来设置每一个按键式脉冲的时间为50毫秒（这是电话系统中所能处理的最快速度）。

为了配置这个选项，需要打开控制面板，双击Modem图标，选择你的Modem，点击“属性”按钮。然后，选择“连接”属性页，点击“高级”按钮，在“附加设置”文本框中输入S11=50。

必须记住两件事情：首先，你不必输入命令行中“AT”字符串，因为它已经在Modem中的初始化字符串中存在了；其次，如果在“附加设置”文本框中已经有了一些命令，只要在已有的命令行中增加一个空格，然后添加这条新命令就可以了。

检查FIFO缓冲区

在COM端口系统中下一个需要研究的便是FIFO缓冲区环境，你可以使用它来设置内置于COM端口中UART芯片的FIFO缓冲区。UART芯片是COM端口的主要部件。

FIFO缓冲系统是和流量控制系统协同工作的，同时它也可以提高流量控制系统的性能。基本上，FIFO系统允许UART芯片在CPU繁忙的情况下也能继续接收数据并将数据存储在缓冲区里。由于数据是双向通过UART的，因此FIFO系统实际上有两个缓冲区。接收缓冲区用来存储来自于COM端口的数据，发送缓冲区用来存储发送给COM端口的数据。

想要研究FIFO环境，可以点击“端口设置”属性

页下部的“高级”按钮。之后，你将会看到“高级端口设置”对话框。高级端口设置通常默认值是经过优化的。不过，如果你认为系统有时发生了数据溢出错误，那么可以试着调整这里的设置。出现数据溢出错误有可能是在文件传输时发生意外，系统性能过低，还有可能是在文件传输时多任务之间的干扰所致。

备注：你是否觉得从网络中下载文件有时很慢？在下载过程中是否发生连接失败的错误？如果其中任何一个答案为真，那么你最好看一下称为下载加速器（Download Accelerator Plus）的共享版软件。

这个软件使用多线程算法，允许你更有效地下载大文件。它还支持断点续传。

调整接收和发送缓冲区的大小

当你调整接收和发送缓冲区大小时，应该遵循以下一些原则：

接收缓冲区的游标允许你设置缓冲区的大小为1, 4, 8和14个字节。默认值是8字节，对于大多数情况这个值是足够了。当你增加到14字节时，当然缓冲区会容纳更多的数据，不过，这将会引起数据溢出导致数据丢失；当你减少缓冲区大小时，接收缓冲区所容纳的数据减少，将会很快地被充满，这将引起UART和CPU更频繁地通讯。反过来，将会减慢UART接收数据的能力。

发送缓冲区的游标允许你设置缓冲区的大小为1, 6, 11和16个字节。默认值是16字节，对于大多数系统这个值是最优的。不过，如果在你上传文件时总是出现问题，那么可以减少这个缓冲区的大小。如果这样做，UART将会和CPU更频繁地通讯，从而减慢数据发送到发送缓冲区的速度。反过来，当缓冲区增加成默认值后，UART和CPU的通讯将会减少，系统在上传时性能将会有所提高。

如何建立自己的个人主页?

天津 孙玮健

CNNIC中国互联网发展状况统计报道，我国目前上网用户已经有了飞跃发展，而其中很多的网民都拥有了自己的个人主页。两三年前，拥有个人主页只是一些超级网虫的专利，他们大都是中国互联网发展的先行者，很早便开始上网，并且在个人主页的发展尚处于萌芽阶段的时候，就已经开始尝试了。随着近两年我国互联网事业的高速发展，上网的人越来越多，网民中拥有个人主页的人数也成正比地高速递增。拥有自己的个人主页已经不再是什么梦想了。目前的很多网站也相应推出了免费个人主页服务，为网民建立自己的网上家园提供了良好的条件，可以说现在是万事俱备只欠东风了。

建立自己的个人主页首先要具备一个终端服务器，简单地说就是要有一个存放网页文件的地方，而其他网民也正是通过你的终端服务器来对你的网站内容进行浏览的，也就是我们常说的主页空间。现在很多网站都提供了免费主页空间，容量从几兆到无限空间都有，能够满足绝大部分使用者的需求，所以网友们不必对主页空间的容量做过多的要求，更重要的是要选择一个快速稳定的主页空间，因为一个快速稳定的主页空间会为你省去很多不必要的麻烦。象网易、首都在线等一些提供个人主页服务的网站，在网友中有很好的口碑。他们提供的主页空间，速度快，稳定性高，并且随主页空间配套带有站点计数器、聊天室、留言板、论坛等附属部分。可以为你的主页增色不少，网友们可以放心使用。

主页空间有了，下面就要开始制作网页了，这是建立个人主页中最重要的一步，也是最困难的一步。任何制作都具有相同的特点，在开始的时候都是非常艰难的，只要你迈出了第一步，即便是非常简单的一步，也已经远远不同于原来的你。主页制作工具有很多种，其中FrontPage、Dreamweaver是最常用的，也是最好用的两种主页制作软件。其中Dreamweaver的功能最为强大，能够做出专业级的网页，但在操作上比较复杂，不容易掌握，一般是专业网页设计师的首选。而FrontPage则不同，全中文的操作界面使制作者极易上手，强大的辅助功能可以使你的网页同样具有专业效果，你甚至可以不懂HTML等语言便可以制作出漂亮的网页，这种傻瓜式的制作工具已经成为大多数主页制作者的最佳选择！在微软最新发布的OFFICE2000中首次捆绑了FrontPage2000，作为FrontPage98的升级版FrontPage2000的功能更为强大，易用性更加突出。其本身带有多种不同风格的模版，可以使初学者很快地做出网页来。同时，FrontPage2000也为网页制作高手们准备了DHTML 效果、数据库集成、ActiveX 控件、JAVA 应用程序等一些高级网页设计技术，无论您是初学者或是制作高手，FrontPage2000都可以满足您不同的需求。

在开始制作前，确定站点所要介绍的具体内容是十分必要的。由于个人主页的局限性所致，它不可能象门户类网站那样内容广泛丰富，所以选好站点的内容是个人主页成功与否的关键，您的主页可以介绍娱乐、电脑、体育、网络、音乐等方面的信息和资讯，

这主要取决于您的爱好和兴趣。有了好的内容下面就要开始制作站点的首页了。一个站点的首页是这个网站的门面，访问者第一次来到网站首先看到的就是首页，所以首页的好坏对整个网站的影响非常大！一个思路清晰，美工出色的首页，不但可以吸引访问者继续浏览站点内的其它内容，还能使访问过的网友再次光临网站。但是，一些初学者在设计首页的时候，总是试图利用许多精美的图片把自己的网页设计得丰富多采，然而这样做往往达不到预想的效果，要注意过多的图形可能会大大破坏访问者对该站点的印象，访问者对站点主题的理解可能会受到很大的干扰，甚至不知道作者要表达一个什么样的意思。所以，在制作的时候要注意以内容为核心，以形式为辅助，使二者统一起来。再有使用过多的图片，或者在设计网页形式的时候作了许多不必要的变化，引发的另一个问题就是网页下载速度的问题。一个巨大的图片可能会使网页的下载花费许多时间，甚至让人觉得不可忍受，对于那些上网速度比较慢的用户来说情况尤其严重。所以，在设计的时候，要把一些对站点主题没有作用的图片删除。在一些各大主页排行榜上名列前茅的优秀个人主页，它们大都有精美漂亮的首页，美工上的运用让人拍案叫绝，可以毫不夸张地说这些首页就是一些艺术品，可以给访问者以美的享受。他们的网页图文并茂，主题突出，不仅浏览速度快，而且效果要远远超过用了很多图片的网页，所以首页的设计最重要的一点就是协调统一。首页固然重要，可也不能忽略了分页，虽然它不象首页那样引人注目，但其作为网站的主要组成部分，同样不可忽视。分页的制作一定要遵循与首页风格一致的原则，不要使人觉得前后出现的两个网页完全不象一个站点中的内容。下面的工作不用我说大家也知道，那就是发布站点了。虽然把一个站点发布到Internet是非常容易的，但在进行这样的工作之前，还有许多其它的事情需要完成。首先我们创建的站点中不应该有拼写错误，你可能认为这是一个极不重要的错误，但是，从访问者的角度来看，这些小小的错误可能会使他们对您的站点形成制作粗糙的印象。其次，如果站点中存在一些断开的超链接，也可能会使人们对站点产生失望甚至是厌恶的情绪。总之，我们要尽量确保站点在发布到Internet之前的完美性。

网页文件上传成功后，您的个人主页就基本做好了，可以供网友们访问了。但并不是把它发布到Internet上就完成任务了，其实更艰巨的任务还在后面呢！那就是站点的更新与维护，为了使一个站点能够更好地为访问者提供信息，必须不断地维护这个站点，不断地发现并改正其中的问题。而且还要不断地了解自己所面对的主要访问者的需求，不断地完善网页，增加网页的魅力，提高站点的声誉。总之一个站点的更新与维护是一个任重而道远的工作。有什么问题欢迎您来我的网站（http://wjzx.yeah.net）共同讨论。

在NT下实现拨号上网的设置

北京 李素娟

大家都会Windows 9X的拨号上网设置，但不少人却对Windows NT中的相应设置无可奈何——NT只是与Win 98貌似，“骨子”里的东西却不同。其实我们只要掌握几个最关键的（差别之处的）设置，NT的拨号网络也极易上手。

一、准备工作

1.打开“控制面板”→“网络”→“服务”，检查有没有安装“远程访问服务（RAS）”。如果没有安装，则在“添加”中添加该服务。

2.单击“远程访问服务”→“属性”，在“添加”中选择“安装调制解调器”来添加调制解调器，过程与Win 98完全一样。

3.单击“远程访问服务”→“配置”，选中“只能拨出”。

4.单击“远程访问服务”→“网络”，在“拨出协议”中，选择“TCP/IP”协议。

二、实战

1.安装好Modem后，打开“我的电脑”→“拨号网络”，使用新建创建一个电话薄项。

2.单击“拨号网络”→“其它”→“编辑项和调制解调器属性”→“服务器”，选中“PPP”服务器类型，选中“TCP/IP”选项，单击“TCP/IP设置”，填入拨号上网需要的DNS。“安全”子页的选择为：

（1）“接受任何验证（包括明文）”；

（2）“仅接受密码认证”；

（3）“仅接受Microsoft密码认证”。

如果是163用户，请选择（1），因为拨入服务器是Unix主机；如果是169用户，请选择（2），因为拨入服务器是Win NT主机（这一条是最关键又是最易出错的地方）。其它子页使用默认设置即可。

3.单击“拨号网络”→“其它”→“用户首选项”→“回拨”，选中“否，忽略回拨”。其它子页使用默认设置。

做好上面3项工作，您就可以进入Internet的海洋了。

苏旅

扫描仪专题

问：我打算买台扫描仪作为家庭扫描使用，但是目前市面上的扫描仪产品众多，光扫描仪连接接口都有好几种，请问这些接口各有什么特点，如何选购？

答：目前扫描仪的常见接口类型有以下3种。第一种是SCSI接口（小型计算机标准接口），此接口最大的连接设备数为8个，最大的传输速度是40M/S。它的特点是预扫及扫描速度快，能较好的完成重负荷的高强度扫描工作。但SCSI设备的安装较为复杂，在PC机上一般要另加购买安装SCSI卡且容易发生硬件冲突。目前市场上专业扫描仪仍有大量产品采用SCSI接口，，多用于专业设计扫描使用。第二种是EPP接口，这是一种增强双向并行传输接口，俗称打印机接口，它的最高传输速度为1.5Mbps。其优点是安装简便，接入电脑上的打印机接口即可工作，不需用任何扩展介面卡，且连接数目没有限制，但该接口的缺点是数据传输速度较慢。由于采用该接口后降低了扫描仪成本，因此该接口的机器多用于家庭及小型办公使用。第三种是目前新兴起来的USB接口，它采用通用串行总线技术，其特点是最多可连接127台设备，且最高传输速度为12Mbps。USB接口的扫描仪由于传输速度较高，安装又十分简便，并提供即插即用和热插拨功能。因此目前市面上已出现了越来越多的采用此接口的扫描仪产品。它的价格介于EPP和SCSI接口扫描仪之间，适用于家用小型办公和部分专业领域，在未来具有广泛的发展前途。由此可见，购买时建议优先选用USB接口的扫描仪产品，如Microtek PH3650系列，ACER 640U系列等。

问：本人想买台600DPI的扫描仪，主要供家庭和网页扫描设计使用。在购买时又发现有诸如9600DPI的产品，请问这是为什么？选购扫描仪时如何把握分辨率问题？

问题解答

答：分辨率表示的是扫描图像的清晰程度，一般来说，分辨率越高则扫描的图像越清楚效果越好。扫描仪的分辨率一般用DPI（每英寸点)单位表示，其包括水平分辨率、垂直分辨率以及插值分辨率。水平分辨率由扫描仪光学系统的实际分辨率决定，它是扫描仪的关键指标，通常一般的平板扫描仪都能达到300×600DPI的分辨率，而更高的诸如600×1200DPI以上的分辨率则适合专业用户。垂直分辨率由扫描仪传动机构的精密程度决定，其重要性不如水平分辨率。插值分辨率也称最大分辨率，它是利用软件插入额外像素获得的高分辨率。一般可达到4800或9600DPI，这种分辨率和光学分辨率是两个不同的概念，因而选购时不要被其过高的数值蒙蔽。对于家用及小型办公扫描仪来说，300×600DPI的分辨率足够胜任一般文字OCR，扫描照片和网页展示等工作，且价格便宜，目前多在400元以下，如果囊中羞涩可以考虑。分辨率为600×1200DPI的扫描仪原本价格颇高，但目前由于市场竞争，价格逐渐下滑，如ACER、Microtek、UNISCAN等都有在800元以下的产品，有的只有600元左右，如果对扫描质量要求高的话可以考虑。而300X600DPI以上的扫描仪产品一般多用于专业设计和打印扫描图片的地方，对于个人和家庭来说不太适合。选购时更应该注意性能使用价格比。

问：我买了一台号称600×1200DPI的扫描仪，总担心使用时效果不好，请问在购买时如何检测扫描仪的扫描质量问题？

答：检测扫描仪的分辨率大小的方法有很多，扫描前应仔细查看扫描玻璃板面是否光洁平整无任何划痕，灯管是否显示正常。使用时一般可以按其最高光学分辨率（如600×1200DPI）扫描一张清晰的图片（如标称最高300DPI水平分辨率的产品用300DPI的指标扫描），然后再将所扫图片放大至100%，仔细查看其细微效果，看扫描的画面是否清晰，边缘是否平滑自然，整体无明显异样色斑，否则可认为产品光学分辨率参数标称不足。其次，你可以使用纯色的图片进行扫描，看看扫描出来的图片是否颜色同样单一纯净，有无色偏色差效果。当然，扫描的速度也是很重要的。

问：购买扫描仪时，发现有的产品很厚，而有的产品很薄，请问这是为什么，它们之间有什么不同？

答：这个问题就要牵涉到CCD和CIS技术了。传统的扫描仪是采用CCD（电荷耦合器件）技术，CCD技术的扫描仪工作原理是采用阴极管发光，使图像信号经2至3个反射镜折射后用CCD接收变为电信号。它能扫描凹凸不平的实物（景深），也可进行一般的3D扫描，但容易产生色彩和光学上的偏差（需要通过软件进行校正），且其体积较大，有一定的局限性。而CIS技术的扫描仪是一种新的扫描技术，它的发光体是用LED排，不经过反射镜反射就直接被光电耦合器接收，以一点一点（Dotby Dot）方式扫描。此种发光体没有CCD的缺点，LED发光的亮度合适，但其缺点是焦距较CCD窄，景深浅，因而不能扫描3D物体。当前采用CCD技术的扫描仪有ACER 640系列，Microtek PH3650系列，而Canon和Microtek的部分系列产品则多采用CIS技术。

问：除了分辨率外，选购扫描仪还有哪些主要性能指标值得注意？

答：扫描仪的性能指标表示了扫描仪的性能，除了分辨率外，还有灰度级数、色彩数、扫描幅面及扫描速度等。其中灰度级表示灰度图像的亮度层次范围，级数越多扫描图像的亮度范围越大而且层次越丰富，目前多数扫描仪的灰度为256级。色彩数表示彩色扫描仪所能产生的颜色范围，通常用表示每个像素点上颜色的数据位数（bit）表示，如真彩色图像指的是每个像素点的颜色用24位二进制数表示，共可表示2^24＝16．8M种颜色，通常称这种扫描仪为24bit真彩色扫描仪。一般来说，色彩数越多扫描图像越鲜艳真实，目前大多数扫描仪产品都用有30bit以上的扫描色彩能力，像Microtek的可达到42bit，ACER的可达到48bit等。扫描幅面表示可扫描范围的最大尺寸，常见的有A4、A4+、A3幅面等，价格也各有差异。最后，扫描速度则表示的是扫描图像所用时间的多少，一般用在指定的分辨率和图像尺寸下的扫描时间表示。



客座专家：龚胜
客座专家：苏旅

读者 louhb问：我的机器配置为k6-2 400 中凌ATC-5220MVP3主板，原来用的是Creative Graphic Blaster Extreme （Permedia 2） PCI 显卡，最近装了一块小影霸TNT2 Pro（AGP），装好驱动程序并重新启动后，系统提示“显示设置不正确”，3D加速卡无法使用，换了块技嘉TNT2 M64并更换了驱动后仍然如此，是什么原因？

答：这是显卡和主板的兼容性问题。请更新主板BIOS和显卡驱动程序，并调整BIOS的PNP选项。

江西　月生

读者 小晋问：我刚买了块GeForce2/MX，听商家说要用3D Mark2000测试才能体现出其性能。请问什么是3D Mark 2000?

答：3D Mark 2000的前身是3D Mark 99 Max，虽然其支持多种3D特效和DirectX 6.1，但在显示卡硬件技术飞速发展的今天，其“相对落后”的引擎设计已经使得它跟不上最新硬件产品的步伐了。为了全面支持DirectX 7技术和Get Force 256等新一代显示卡所采用的硬件T&L（Transform and Lighting，多边形转换与光影处理）技术，FutureMark公司推出了最新的3D Mark 2000图形测试软件。相对于前款产品，3D Mark 2000拥有更加细致的测试选项，其软件界面和选项调整均有重大改进，测试Demo画面也较前者更加精彩。它可以有效地支持更高图形分辨率下的16/32位颜色及16/32位纹理、T&L等高级3D特效，还将包括S3独特的DXTC（Direct X Texture Compress）技术，是目前新型3D加速显示卡最好的测试伴侣。

湖南　苏旅

读者 duanyuto问：我有一台配置为CPU MMX166，主板为联讯TX430的电脑。现在我想升级，但资金有限，能否在保留主板的前提下，只升级CPU为AMDK6-2？因我找不到老主板如何使用K6-2的文章，所以向你们求教。

答：一般来说，K6－2在大多数TX、VX芯片组及同其它采用VIA、SIS等芯片组的Socket 7主板上都可以使用。“老”主板能不能上K6－2关键在于以下几点：

1.电压是否支持。

主板CPU电压的调整范围，这一点相当重要，来不得半点含糊，K6-2的标准电压要求2.2/3.3v双电压，如果你的主板只支持3.3/3.5V单电压，你就只好忍痛割爱了。

如果你的主板没有2.2V的核心电压也别丧失信心。K6－2不一定非工作在2.2V核心电压下，正负在0.1V～0.3V间问题不是太大，一般用2.5V的核心电压跑K6－2也没大问题，当然后果是CPU发热增大、寿命

缩短，你该按超频的原则来对CPU进行加强散热，甚至可以加装一块半导体制冷片。当然也有个别朋友在2.8V下跑k6-2，这就看你自已的胆量和运气了，我认为最好还是别冒这个险，在大多数情况下，如果你的主板不提供2.5V以下的电压，你多半只好“望板兴叹”了。要注意偏离CPU标准电压的电压值，不能保证CPU能正常稳定工作。另外一些主板有可能提供“隐藏”的电压值，对于主板说明书上没有明确标明的电压跳法，不要去乱试。你最好多关注各类媒体，看看有没有“先辈们”“冒死”的试验结果。另外也可以参照下面的方法测量：

准备一个精准的数字万用表，然后找两根与芯片脚差不多粗细的铜丝，分别插入Socket7芯片插槽中缺口面三眼中的两眼以便测量。接通电源测量其核心电压，此时将主板的电压跳线脚进行重组，即可找出主板支持的所有电压。注意: 每次改变跳线位置时一定要在关机状态下。

2.倍频和外频需支持。

升级K6-2还要注意主板所支持的外频与倍频范围，即主板是否支持CPU的运行频率。比如有的老主板最大只支持到3X66=200M，如果你的CPU主频超过200M，在这种主板上跑当然就“屈才”了。又比如有的CPU要求大于66M的外频，如果你的主板不支持，性能就得不到很好的发挥。

对于K6-2家族的最低频率K6-2 266来说，正常应该是：66MHz系统总线×4倍频=266MHz，也就是说，你的主板应该有4X以上的倍频。较新的Super 7主板都提供了5.5X以上的倍频，但是有许多老主板只提供3.5X的最高倍频。倍频不够，可以从系统总线上想办法。如果你的主板提供了66M以上的外频，可以增加你升级K6-2时的灵活性，很多“老主板”（尤其是采用非Intel芯片组）多提供高于66MHz的系统总线设计,比如75MHz或83MHz，就算倍频最大只有3.5X，你最高也可以使用k6-2 300的CPU（83×3.5=290.5MHz），此外有些主板（如华硕的T2P4）还可以采用短接CPU插座上的BF2获得3X以上倍频。与电压不敢乱试不同，倍频和外频除主板说明书上标明的外，你可以将可能有的各种组合大胆一试，许多老主板上都有75MHz或83MHz外频的隐藏跳线。按照跳线的排列组合，你可以把主板上隐藏的75MHz或83MHz跳线方法全部试出来（如果有的话）。

如果你的主板既没有3.5X以上倍频，又找不到66MHz以上外频，也不用着急，你有机会将2X倍频当6X倍频来用。在1998年下半年以后生产的大多数K6-2都采用一种叫CXT的CPU核心，采用这种技术的CPU，当主板倍频是2X时，CPU自动把工作倍频变成6X（CXT——就是Chooper Extend的缩写，Chooper就是K6-3的AMD内部代号，采用这种技术生产的K6-2实际用的是K6-3的内核，只不过比K6-3少了L1 Cache罢了）。

3.主板BIOS支持。

主板BIOS是否支持K6-2，有两种情况，一是主板BIOS与CPU根本不合，机器点不燃，或开机显示后即死机，这时你就必须更新BIOS了。二是机器能顺利开机，并引导系统，只是显示的CPU类型不对，比如不能认出你用的K6-2，屏幕上可能会显示出486之类的信息，这是因为你的老主板BIOS不认识K6-2。一般去厂家的网站拉个新版的BIOS升级一下即可。如果你用的是杂牌主板，找不到新版的BIOS，只要能点燃也不用担心你的机器真的只能当486用。实际上，K6-2开机显示正确与否并不大重要，不影响CPU发挥其效能。AMD已经表明其CPU的指令运行与芯片组基本无关，也就是说，芯片组对CPU不存在什么“优化”“不优化”或“支持”“不支持”的问题，就像以前有些朋友认为只有TX芯片组的板子才能“发挥出MMX性能”云云，后来证明其实是个相当大的误解。

四川　龚胜



2000年第16期“疑难求解”中读者　李达非问： *本人在玩《雷曼Ⅱ》时，来到一个四面是高墙，中间有石头和一个空间通道，唯一出口是一个长满树藤的地方，可雷曼怎么也跳不过去，碰到树藤就死，而且从那边还会不停地跑来像铅笔样子的炸弹，不知如何是好？*

答：你可以和那铅笔炮弹兜几圈，等它“累”了停下来喘气，你就跑过去骑上它，它会带你穿过荆棘地带，等它冲上斜坡后，在它爆炸之前跳下即可。

山东　赵旭东

2000年第14期“疑难求解”中读者　阿吉问：*我在玩《银色幻想》时，在得到第3个魔法球后，按攻略上说，应该向下走，左拐得到火焰项链用它熄灭火墙，但我总是找不到它，请问火墙在什么地方？*

答：火墙在戴维的家附近。回到家，一直往右

走，在第一个路口拐弯，先去右边见维安，再走过一独木桥，去左边，一直走下去，打败一个Boss后向上走便是火墙，在地图上叫“火之树”。

济南　许凯

2000年第16期“疑难求解”中读者 aca问：我在玩《魔鬼英豪》时遇到困难，特向大侠请教：在废墟中要求找到6种元素才能进入暗黑拱门，现在只能找到5种元素：兰花、树根、巨蝎爪、装有水的玻璃瓶、装有酸的玻璃瓶。第6种到底是什么玩意儿，在什么地方能找到它？

答：在废墟中的广场（土地的，有树）上左右各有一个石棺，其中一个中有一根骨头，此为第六种原素。此外你必须在废墟其它的箱子中找到四个空瓶，将原素用鼠标拖入瓶中，才可放在拱门前的台子上。

江苏　Jesse

2000年第16期“疑难求解”中读者 shengjie问：在玩《剑侠情缘Ⅱ》时有个小问题：在中都从小仙女家里出来后，她的一个侍女来追你之后就进入了自动控制，到了晚上当云飞走到一个药铺就停住了，按哪个键都不起作用，怎么办？

答：最好的办法就是立刻最小化退出，重新读取存档。建议你不要用shift+鼠标左键以便让主角跑起来，那样容易使画面定位。

北京　阿尧　山西　张超

2000年第17期“疑难求解”中读者 Chris问：游戏《笑傲江湖》中，如何用机关打开“不动堂”的石门？

答：鉴于我也是刚刚打通关不久，同样也被不动堂的迷宫弄得晕头转向，十分同情，特回答如下：在不动堂，有两种大房子，一种是只有石像，另一种有六扇门。在有石像的屋子中，一定要看清楚石像的位置，仔细观察你会发现地板上有一块石头是有点发黑的，以这块石头为基点数清楚石像的位置，再来到只有门的屋子中（注意，这个屋子的地板颜色一定要与有石像的屋子地板颜色一样），你会同样找到一块发黑的石头，然后以此为起点按照石像的位置把相应门上的机关抬起，就可以打开门了。我这里有一张地图，如果你需要的话可以来信向我要，我的电子邮箱是wangzheng7879@china.com。

另外我还有个私人的问题想向大软请教，就是我的主板BIOS中，我总是看到我的CPU风扇的速度为零，可我打开机箱盖时看到风扇却是在转呀，我的主板是梅捷7VCA，就是用VIA694X芯片组的那种。如能赐教，不胜感激。谢谢！**（可能是你的风扇没有接在主板的CPU风扇接口上。）**

读者 joe

疑难求解

北京 张旭：在大众软件的2000年1月CD版中《心跳回忆——表白你的心》,当我安装后想进入Game时，系统提示要插入CD，在F-22中安装后，When I want to play，Loading了55%就Stop了，系统提示打不开某文件。怎么办？

北京　银色问：本人在玩《银色幻想》中文版时，遇到了一个严重的问题：中文全变成英文，没有音乐和语音，画面显示让插入第二张盘，插入后死机，而且，游戏速度太慢，我的电脑为P2-350 64M内存，请问该如何解决（用瑞星查过无毒）？

读者　张旭东问：前几日买了《新西游记》，玩了几天，后来由于敌我双方人数差距大，打不过去，只好存档。请教秘技，可否？

读者　WB问：我的桌面墙纸改不了了。不知运行了一个什么文件，桌面上一层绿色，改不掉。就是不选墙纸的那种颜色。在“我的电脑”旁有一个小图标，且当关机时才可看见我选的墙纸。怎么办啊？

读者　Word：最近两天想使用Winword时，在打开某文档时，Winword会弹出这样一句：“Word的内存不足，是否将文档1存为挽救文档？”请问是怎么回事？应怎样解决？敬请哪位尽快帮忙回答，不胜感激！因我有许多工作要用Windword来完成。我现在用的Microsoft Word的版本是Word 97。

读者　netants问：最近我一启动电脑便出现蓝屏，重新起动后便自动进入安全模式。再重新起动便能正常进入一般模式了，没有病毒。不知为何？



《大众软件》五周年联谊活动纪实

一、众乐乐

8月25日是由《大众软件》杂志社组织，社内编辑与读者作者外出联谊的活动日。居住在北京的作者大都来了。众人各自执手问好。除了龚胜老师、周克勤、阿楠、WXG先生、我和Titanium、金眼妖瞳这些外地作者，等闲难得一见的死耗子、紫伊、老八、玲儿、李靖等闻名京城的神秘人士也相继出现。然后大家便展开话题，内容大多数是“影射攻击”众编辑。至于对象么，Walker和Ken肯定是问题的焦点。其他编辑似乎出于保护Ken的心理，将人们分成几群，让他穿梭其中，闪转腾挪；前者因为“高大英俊”，无法遮掩，只好独自以寡敌众。

启程前往白龙潭水库的车上，多数人都偷闲睡觉（似乎是有夜生活的习惯），死耗子急于一展皇城脚下御林军的牌技真传，拉我打起了“拖拉机”。看在有紫伊、倩Angel等PPMM作陪的面子上，我动了恻隐之心，没有剃他光头，留了30元路费。

之后我去找Walker聊天。不久就因为他笑得太爽朗，惊了Ken和李红警的好梦，两人以战争相威胁，我们没再敢多说，先后加入了打瞌睡的队伍。

住惯了小城市，只觉得北京的郊区实在是太远。好容易到了白龙潭，一下车后做的第一件事，就是灌水。这时候有许多同志大呼“同去”，仿佛二次革命。相反Ken、云起、狂人、蓝桥这些平日在后院作威作福、横行乡里的酷吏竟然都不来干涉，令金眼妖瞳顿足感叹：“当真是人在屋檐下，不得不低头！”

白龙潭水库虽算不上山明水秀，可是草清木佳，按道理也别有一番风味。但我没半根雅骨，某座山顶上刻着斗大的“福”字，偏偏被我误认为“穷”字；Walker和我争辩得面红耳赤，一时情急性起，干脆拔出9号枪。才哥急忙苦苦相劝：“胜之不武……”

下午我们来到长生不老山庄，安排好房间后我直奔康乐中心，因为蓝桥在那里玩电玩《侍魂——怒剑斩红狼》，并约我“比试比试”。我不知天高地厚，和他大动干戈，被他拿一把菜刀砍得遍体鳞伤。再三再四之后，我终于明白再不开溜，势必不得善终，丢下一句门面话便消失了：“你等着，我去买烟……”

杂志社安排得很周到，晚饭是烧烤大餐，我和金眼妖瞳上火上得厉害，大呼中计，Ken和碧落温言安慰我们，说什么叫“以毒攻毒”！席间穿插有抽奖活动，和我同姓同名的狂人“运气”不好，非抢在我之前去抽，结果得到了一包万智牌。我则在第二次抽到了梦寐以求的“DiabloⅡ玩偶”。事后狂人说他是“让我的”，我也有同感。碧落有些妒忌，问我：“不虚此行吧？”我茫然若失的说：“还有生命金牌、帽子和T恤衫没有给我……”老编在旁闻言，大有深意地看了我一眼，我急忙把后半截咽进肚子去了。

渐浓的夜色中，社长点起了礼花，沉浸在欢喜中的人们仰头观看，赞叹不已，繁茂的礼花闪烁着光辉，照亮了夜空，也照亮了《大众软件》5年来的成功之路。这条路，以后还会延续下去的。

晚饭后的活动多姿多彩，我约阿飞去健身，他竟然爽约人口失踪了。“可能在二楼唱歌吧……”泡在游泳池里的蓝星懒洋洋地说。“快来游泳吧，可以增加你的强壮度和技术熟练程度。搞不好还能加点四防属性什么的。”面对蓝星热忱邀请，我这旱鸭子连连摇头。健身出来后恰逢玲儿、李靖和黑木打台球。我略显身手，和玲儿、李靖大致都打了个平手。

“我拿回城卷轴和你换台球卷轴好吗？”黑木“居然”满怀仰慕很有诚意地看着我，我当然不会说不了。后来云起来了，她拿起杆来连耍几个高难度，黑木登时忘记了我，转而跑去投云起。云起淡淡地说她的技术是哥哥传授的，态度之从容令人不得不联想她哥哥是否和傅家俊一个俱乐部。“真是高杆，我还是快闪吧。”

走出康乐中心不久，就听见Walker的惨叫：“啊，我瘦了！变轻了！以后不能再到处闲逛了。”想是他刚在健身室称了体重。这时二楼传来老编嘹亮的歌声：“你快回来，我一人承受不来，你快回来，把我的思念带回来……”

Walker的叫声顿时嘎然而止。

愿大家都有快乐平安夜。^*^

苍茫

二、夏梦

网络是什么？

很长时间以来，这个问题一直缠绕着我。

一年前上网时，我很清楚。所谓计算机网络，就是将各自独立的电脑主机通过通信线路连结而成的信息技术。而现在，我越来越搞不清楚网络到底是什么了。

只是几根电话线，一台电脑，小小的一只猫，居然让我认识了那么多朋友，让我意外地成为后院居民，让我认识了一直觉得很神秘的大软的编辑们（其实只是一些和



我一样喜欢玩游戏的家伙们罢了，嘻嘻）。

而且，它竟还帮助我得到大软杂志社的邀请，和小编们一起去郊游。

不安分的我，从小就不喜欢总是呆在一个地方，这不，机会来啦！

管它网络是什么：）

8月25号一早，我们读者、作者、编辑一行50多人迎着初升的太阳，坐上两辆大巴，往密云开去！坐在大巴上，看窗外景物飞逝，听云起姐姐讲编辑部的故事，内心清澈得像农夫山的泉水。

2个多小时后，我们到了个名叫白龙潭的地方。

走下车来，立刻感受到泥土和植物的清新气息。据Ken说，所谓泥土气息，就是村里迎面飘来的一股股强烈的牛粪味（他的鼻子也和牙一样与众不同）。

我闻到的当然不是这个。

沿着幽静的小路，我、紫伊、云起、碧落、Walker、Ken……一行人向山中走去。

幻想着一在这小路的尽头，是一个很大的水库，干净明亮，在太阳下就像一面镜子。映着蓝天白云，如同世外桃源。在竹林里有清凉的山泉，有人削了竹筒，可以盛水来喝。清脆的鸟声，在寂静的风中回荡。也许那里，春天来的时候，花会开得到处都是：黄的迎春，紫的玉兰，粉的桃花，红的玫瑰，白的蔷薇。就像是抹上去的阳光。

就在我想着美好的一切的时候，突然得知，小路的尽头……什么都没有！

幻想破灭了……

我们最早走过的那一点水，就是——白龙潭！

那一刻我明白了，生活，并没有我想像中的那么美好，生活中并没有那么多浪漫的事情。

掉头回去，来到那个让人看了都心痛的小小的白龙潭边——学着适应生活吧！

水面虽没有想像中的那么大，但也还算清，站在水边，凉凉的感觉。

不时，会在水面上看到几个冒出来的小泡泡，可能是几只小鱼在嬉戏吧？

在接近自然的地方，一个人也更接近他（她）的本性。我相信这点。

我在野地里奔跑。阳光把各种颜色抹在我的身上。耳边是呼呼的风声。

当一个从城市的喧嚣尘烟里出来的人，行走在田野和山风之间的时候，他是否会有释放灵魂的感觉？

我想，我还是在幻想，因为现实总是和梦不同。

但在这个世界中，感觉生活与我们的梦不同的人，不止一个。

我们只能笑笑，让生活继续，也让梦继续。

倩Angel

三、听那星光歌唱

8月25号是个特殊的日子，这天，我们和大软的许多名人一起来到了密云。先是坐着高级大客车颠簸了将近三个小时，接着又顶着炎炎烈日爬山，然后大吃一顿。虽然人是黑了一圈，但是整整一天都很快乐，我想，人最快乐的就是和朋友们在一起。

慢慢的，夜深了，人累了，心也倦了。于是，我一个人，静静的，来到那同样寂静的小院儿里，坐在一条长长的木凳上，抬头，看到满天的星光，灿烂，闪烁，不禁想起许美静的那首《听那星光歌唱》：

蓝蓝的风儿，柔缓着夜晚，茫茫人海，有谁被遗忘……

远远的城市，最爱的人哪，遥遥相望，同一个穹苍。

……

听那满天星光在歌唱，犹如天使盘旋在身旁。

星光——随着我轻轻唱，天使——飞落身旁。一个和我一般大的女孩儿，悄悄坐在了我身旁。是倩Angel，可爱的美丽天使。

“倩，看，星空多美啊……”

“伊，是啊！忽然发现我们很久没有看到这样的星光了，星星竟然能这么亮，让这儿的夜晚都不那么漆黑……”

“是啊，就像我们之间，没有了网络的遮盖，就显得亲切许多，心情也格外不一样。看看死耗子，保龄打得多过瘾；小次郎，打球可不像电脑那样说来就来，不过跟咱们倒是都很谈得来；老妖，呵呵，好象不像在网上那么健谈，不过，眼镜那么大！真是金眼和妖瞳啊！”

“可不是！还有我的云起姐姐和碧落，唱歌也很棒哦！”

“能和这些人一块儿出来，真是幸福啊！小倩，还记得咱们的第一次吗？第一次进社区，第一次发贴子，第一次当斑竹，第一次去编辑部，对！还有你第一次买大软，竟然都有5年了！”

“是啊，虽然咱们进晶合后院的时间不长，但竟然认识这么多朋友了！还能参加大软的活动，真是太幸运了啊！”

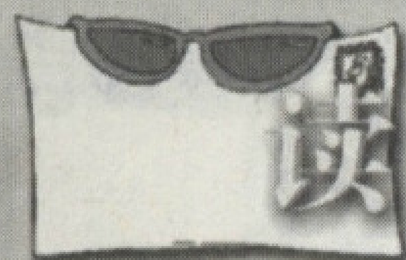
“嗯……”

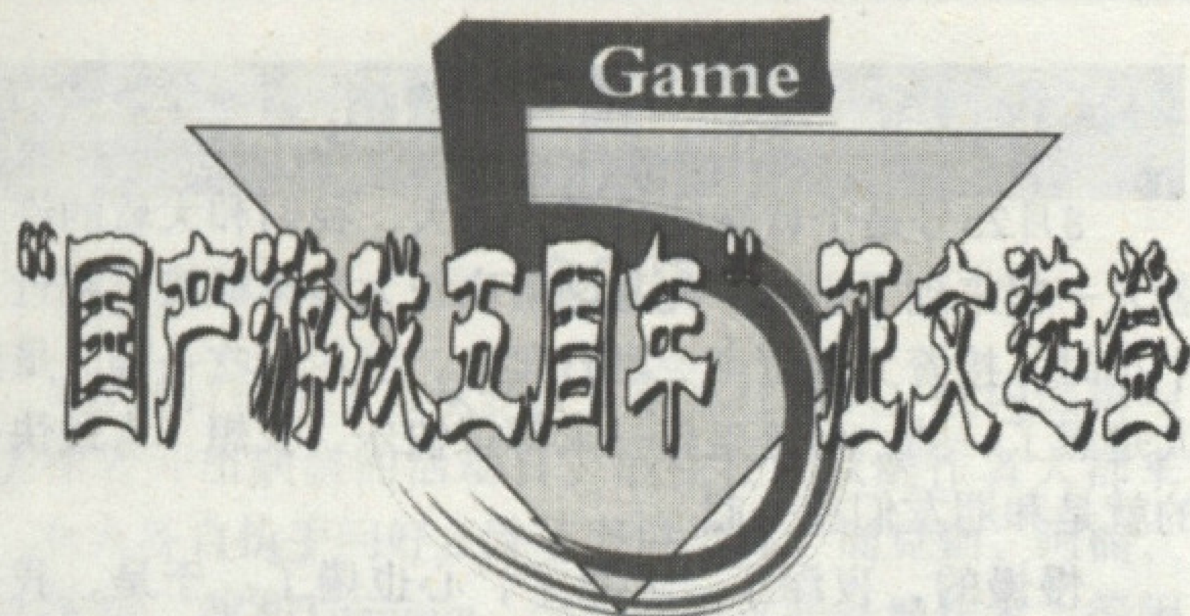
……

在满是月光、星光的深夜3点，小院儿里只有两个小女孩的轻声细语。

回忆总是美好的，有那么多甜美的事情在滋润着我们的心，我也真心希望，我们深爱着的大软、后院儿能永远像现在一样，辉煌……

紫伊





"国产游戏5周年论谈"活动已经开展了一个月了，所收稿件之多，质量之好，出乎我们的意料之外。这期我们挑选了最具代表性的一篇，希望大家继续踊跃投稿参与讨论啊！

5年风雨路

作者：White

面对已远去的99年和正与我们相伴同行的2000年，对于国产PC游戏而言，完全可以用里程碑来形容。

因为，许多已经上市和即将上市的国产PC游戏，开始一步步地走近玩家，羞涩地掀开半掩的面纱——初露真容。

然而，一个让人难以接受却又必须接受的事实是：兴高采烈地开始游戏，沉默沮丧地离开游戏，彼情彼景机械而规律地重复出现在众多寄深情于国产PC游戏的玩家身上。

人们不禁要问："难道这就是我们的国产PC游戏吗。"

好在这一切已是过去。

电子游戏自80年代初进入我国，至今已有20多年的历史。随着家用电脑的普及，越来越多的外来PC游戏几乎一夜之间充塞于四周。大陆的玩家多数经历了下述4个阶段：

饥不择食期——是游戏就玩，是游戏就打通，不论好坏；

挑肥拣瘦期——有意识地选择适合自己喜好的游戏类型；

情有独钟期——对于自己擅长的游戏类型乐此不疲；

知音难觅期——遍历游戏之后，苦等好游戏而不得。

在经历了上述几个阶段后，许多玩家开始步入一个尴尬的阶段"更年期"，最显著的特征是玩家会对一个问题很迷茫，就是：为什么我们玩不到国人自己制作的游戏？为什么自己祖先留下的宝贵文化遗产却被外国人抢尽天时？为什么…… 94年，当知道北京有叶氏兄弟在做大陆第一个RPG游戏《红花会密令》时，笔者欢喜之情溢于言表。但此后再无下文，而且至今未窥真章，可是这说明大陆玩家开始行动了。

不久金盘电脑公司成立，并推出国产第一套采用真人实拍画面的电脑游戏《神鹰突击队》。

至此，国产PC游戏开始了其艰难而又坎坷的路程。

95年，金盘公司陆续推出了《波黑战争》、《冲锋号》、《巧克力ABC》和《病毒大战》，与此同时，北京吉耐思科技公司推出了《甲A风云》。但是由于可玩性等原因，很多玩家根本就不知其存在。

就在这样的一个氛围下，由珠海金山电脑公司设计、制作、发行的国内首个SLG游戏《中关村启示录》脱颖而出。虽然这款游戏的综合表现不尽人意，但就当时而言，可算是国内一个商业运作比较成功的游戏。

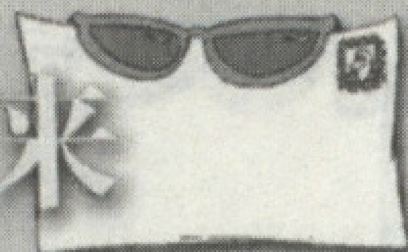
随着96年日历的翻开，为数不少的国产PC游戏在准备不充分的玩家头上从天而降。

金山公司没有借《中关村启示录》的成功在96年再度辉煌，反而以一个画面极少、文字繁多的《中国民航》重创了玩家。金盘公司也在此时连续推出了《城市大攻坚》、《未来大核战》、《历史大登陆》、《铁骑喋血》、《成吉思汗》等一系列缺乏游戏性的作品。北京吉耐思科技公司也继《甲A风云》后推出了《中国球王》，但是中规中矩的游戏感觉使得它和众多玩家失之交臂。另外，北京的"红蚂蚁"工作室，也推出了两款比较不错的游戏，分别是《大银河物语》、《三国英雄传》。而重头戏应该算是北京前导软件公司制作的三国游戏《官渡》，这是当时国内唯一基于Windows95的32位大容量光盘游戏，虽然它也同其它国产游戏一样存在很多Bug，但它留给我的深刻印象在于游戏的民族情节和大胆的创作思路。

97年可说是即时战略和RPG大行其道。在这股风的带动下，涌现出不少的同类游戏，当然其中有得也有失。

北京立地公司鹰翔软件制作组制作的《生死之间》和"逆火"工作室的《天惑》这两款游戏可说是比较成功的，而且深受国内玩家的喜爱。当然也有金山公司西山居工作室的《剑侠情缘》和尚洋公司的《血狮》，对于它俩笔者实在没有什么好说的，这两款游戏无疑使国产游戏厂商刚刚在玩家们的心中建立起的那么一点点信心大受打击。

北京前导公司继《官渡》后，又连续拿出《赤壁》、《齐天大圣》和大型S.RPG游戏《水浒》。此外，金盘公司也推出了《鸦片战争》和《八一战鹰》，但同样没有给公司带来大的转折。北京的腾图



公司也推出了《水浒英雄传—火之魂》《美猴王》和《火狐狸》。还有外星电脑科技公司的《侠义豪情传—禁烟风云》与新天地公司的《97赛手》和汇欣的《神龙少年》。

98年与99年可以说是国产游戏的一个丰收年。

鹰翔软件借《生死之间》的成功，相继又推出了《生死之间Ⅱ》和《生死之间Ⅱ—末日传说》和《独闯天涯》，金山公司推出的《地雷战》、《决战朝鲜》，目标软件的《铁甲风暴》，腾图公司的《镜花缘》和新天地与英业达合作发行的《虚拟人生》等都是很不错的国产游戏。

而尚洋公司在98年底推出所谓3D画面的《烈火文明》和金智塔于99年推出的《江湖》，可以说是又戏弄了一把中国玩家，不过这两家公司的商业炒作力度我可是很佩服。

2000年的到来也给刚刚起步的国产游戏界带来了新的希望.

从金山的《剑侠情缘Ⅱ》到奥世的《傲视三国》再到《笑傲江湖》的制作和商业运作来看，无疑国产游戏已经达到了一个新的水平。

国产游戏走过了五年的风风雨雨，这其中的问题还是不少的，我粗略列句如下：

一、游戏行业历史太短，膨胀过快

PC游戏进入国内才不过短短的5、6年时间，95年国内才有了几个像样的游戏制作公司，但到了97年已是公司林立，小组遍地。可是到了98年和99年，随着金盘游戏部取消，尚洋和腾图游戏的倒闭，前导的退出，国产游戏业迅速滑入低谷。

对于一个行业来说，四年实在是太短了。由于经营和技术的缺乏，再加上社会的不重视，使游戏公司很难长期发展下去。

我们应该利用市场规律淘汰大部分的游戏公司和工作室，留下部分资金、技术和人员强大的游戏公司来进行发展。

二、游戏制作缺乏创新

Blizzard的《Diablo》、Westwood的《C&C》、Ensemble的《帝国时代Ⅱ》为什么会那么成功，难道是赶潮流的产物吗？不是。

可以说国产游戏制作过程中严重缺乏“求实、创新、严谨”的精神。在选题定位方面的通病是盲目追风模仿。例如自“仙剑”推出以后，掀起了一阵中文RPG风，随后出现了《金庸群侠传》、《剑侠情缘》等作品，但能达到“仙剑”水平的又有几个呢?

不可否认中国缺少优秀的美工和高超的程序员，但是我们更缺乏创意。由于国外游戏公司在资金、技术、宣传等方面都很有力，使得国内游戏公司根本无法与之抗衡。可是如果我们能在创新策划方面有所作为，发挥自己的优势还是很有希望的。

三、游戏制作缺乏投资

PC游戏是一项高技术的产品，需要先投资大量的资金。而且制作周期长，像《剑侠情缘Ⅱ》就用了3年多的时间，再加上宣传等方面，这些如果没有公司的有力支持是根本不会成功的，可是有又几个像金山那样有实力的公司呢？不少的游戏小组都是由“玩而优则编”的超级玩家所组成，由于没有经营和技术大力支持，完全是在凭精神的支持在进行游戏的制作。这样单枪匹马的进行肯定是不会成功了。

所以我们国内的游戏公司最好是利用国外的资金，来进行国产游戏的开发，这不失为一个好办法。

四、游戏制作人员良莠不齐

由于国内游戏制作缺乏专业人员，再加上游戏公司管理层和投资者或延用其他行业模式，或照搬国外套路，使得游戏制作公司盲目投人，追求短期效益，妄图迅速获取高额回报，严重缺乏对市场的调查和分析，没有按照游戏市场的规律去运作，急功近利，所以出现了像《血狮》那样的游戏。而且游戏公司缺少对游戏制作人员的培训和市场培养，游戏开发人员也就很少有受过系统的专业训练的，缺乏经验也就成了普遍现象。

我们的游戏公司最好是与海外游戏公司合作，派遣策划和技术人员进行学习交流，聘请海外游戏制作人策划并监督，进行国产游戏的开发。只有这样我们才能把国外的技术和经验学到。

五、老问题D版与Z版

国内游戏界最大的问题就是D版，我想除了利用行政手段进行干预外，我们的玩家也应该支持和购买Z版国产游戏。

年初由金山公司刮起的“红色风暴”是国产优秀软件以低价位面向消费者的发端，这使得不少国产游戏软件的价格降到了百元以下，开始走薄利多销的道路。如果在推出游戏的时候增加促销手段，如赠送带有公司标记或游戏标记的小礼物等，这就加深了玩家对该游戏公司的印象，玩家以后还会继续买你的游戏软件。

当然，对游戏公司来说，最重要的还是提高制作水平，加强游戏的可玩性。

我国的游戏产业还不成熟，面临的问题还很多，可是这正需我们国内玩家的支持。相信2001年将有更好的国产游戏等待着各位玩家。

祝福国产游戏，一路走好！

特别提示：“国产游戏五周年回顾论谈”有奖征文。

在风雨中，国产游戏已经走过了五年的历程，其中你是参与者和见证人。来吧，把你五年来的想法写出来，畅所欲言，你将有机会成为历史的一部分。

此次有奖征文是由大众软件杂志社、金山公司西山居工作室、电脑报社和网易网站联合举办的。征文共设4个奖项，其中1等奖获得者将飞往珠海三日游，详情请见上期“中国游戏报导”。

优秀征文将于本刊今年第19、20期刊登，请速向reader@popsoft.com.cn投稿。

读者评刊统计汇总（2000.10期–2000.14期）

2000.10

应用栏目	票数	名次
实用软件	104	1
应用心得	85	2
硬件评析	78	3
问题交流	74	4
网络时代	64	5
新闻速递	56	6
读编往来	56	6
专题综述	33	7

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	248	1
TOP TEN	212	2
游戏赏析	196	3
前线地带	178	4
游戏剧场	178	4
中国游戏报导	161	5
有字天书	152	6
专题企划	118	7

最喜欢的文章	作者	票数	名次
本季度装机指南	KATMAI	87	1
PC散热全攻略	ZH&R	84	2
勇往直前之千亿星辰	COMMANDO	83	3

2000.12

应用栏目	票数	名次
实用软件	104	1
应用心得	85	2
硬件评析	78	3
问题交流	74	4
网络时代	64	5
新闻速递	56	6
读编往来	56	6
专题综述	33	7

娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	86	1
攻略指引	82	2
游戏赏析	77	3
游戏剧场	76	4
专题企划	68	5
中国游戏报导	62	6
前线地带	60	7
有字天书	54	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
黑洞——伪正版市场考	本刊编辑部	77	1
勇往直前之千亿星辰（二）	COMMANDO	41	2
笔记本电脑完全手册	苏旅	30	3

2000.13

应用栏目	票数	名次
实用软件	183	1
问题交流	166	2
应用心得	151	3
硬件评析	143	4
网络时代	135	5
读编往来	123	6
新闻速递	123	6
专题综述	82	7

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	191	1
游戏赏析	177	2
TOP TEN	170	3
游戏畅谈	144	4
前线地带	139	5
专题企划	119	6
有字天书	118	7
中国游戏报导	111	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
和“狂徒”头子的第一次亲密接触	本刊编辑部	82	1
MP3告别Free	东东包、尚进	62	2
7月，我们为之激动的时刻——暗黑破坏神 II	甘耀	39	3

2000.14

应用栏目	票数	名次
实用软件	187	1
问题交流	161	2
应用心得	141	3
硬件评析	127	4
读编往来	120	5
网络时代	119	6
新闻速递	83	7
专题综述	77	8

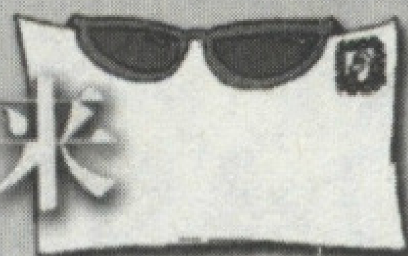
娱乐栏目	票数	名次
TOP TEN	179	1
攻略指引	173	2
游戏赏析	150	3
游戏剧场	130	4
有字天书	105	5
前线地带	100	6
中国游戏报导	90	7
专题企划	76	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
揭怪软件集中营	张恂博	64	1
东京游戏市场一瞥	本刊编辑部	59	2
中国共享软件	中国共享软件网站制作小组	54	3
勇往直前之千亿星辰（三）	COMMANDO	54	3

幸运读者名单

四川　罗慧东　湖北　张大川　海南　周　云　内蒙　孟祥杰　福建　林东辉
北京　尹建飞　浙江　宋闫晓　陕西　王　剑　广西　农　健　新疆　吴少飞
辽宁　张　坤　北京　赵　威　贵州　黄　巍　广东　赵长琪　河南　黄佳嘉
河南　陈　杨　江苏　路　航　上海　朱昌飞　湖北　刘　顿　重庆　尹　强

注： 2000.11期因刊登 1999–2000双最佳评选表，无当期读者评刊表



第六届大众软件奖系列活动之一

世纪雷神《危机最前线》有奖征文活动

大众软件五周年庆祝活动刚过，国庆又到了，在此谨祝朋友们节日快乐！

7天假，大家想怎么过啊？反正阿飞我是先飞回老家玩去喽！

不过，玩归玩，心里老觉得对不住大家。独乐乐何如都乐乐？呵呵，那就先找点事给大家做吧。

由捷克斯拉夫人组成的Illusion softworks推出，世纪雷神公司发行的一款新游戏《危机最前线》，9月份刚刚上市。为了满足游戏迷玩过之后急于宣泄的感情，使玩家充分展示自己游戏方面的天才奇想和不凡技艺（当然，宣传自己的游戏也是很重要的），本刊和北京世纪雷神科技发展有限公司决定联合举办《危机最前线》有奖征文活动。

1.活动时间：2000年10月1日至2000年10月31日，以当地邮戳为准。

2.参加方法：每位读者均可参加，地址是：北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收。来信请在信封正面左下方注明“第六届大众软件奖系列活动之一”字样，邮政编码：100051。已上网的读者可至reader@popsoft.com.cn投寄征文。请注意写清作者姓名、详细地址、邮政编码、联系电话及E-mail。获奖名单将刊登在《大众软件》2000年第22期上。本次活动解释权属《大众软件》杂志社。

3.征文主要包括两方面内容：一个是你对游戏背景设置的感想评论；另一个是你在游戏中对各种战术的灵活运用。具体来说嘛……玩过以后你就自然知道该写什么了。

4.本次征文活动为大家提供的奖品如下：

一等奖1名　微型组合音响一套
二等奖3名　酷鼠滑车一个
三等奖10名　世纪雷神游戏大礼包一套
纪念奖50名　《古墓丽影之失落的神器》游戏一套

这些奖项虽然不很贵重，不过就像你去参加什么国庆灯谜之类活动一样，大家也就是在节日里图个乐子。

希望大家都中奖，都开心！

忠实的读者　ToTo：贵刊2000年150期杂志第68页的作者署名为陈虹乔的文章《让蓝屏少些,再少些》与新潮电子2000年第八期69页的同名文章内容如出一辙，几乎完全相同，怎么能让这种人浑水摸鱼？！希望能尽快看到你们的处理决定。

答：最近几天，本刊不断接到类似ToTo这样的读者来信，举报陈虹乔一事。经查证，读者反映情况属实，我们决定两年内不再录用陈虹乔的任何文章。

大众软件 CD目录

2000年第10期（总第41期）



A盘

新手学堂：

---**新手教程**：精雕细琢系列之Ⅲ之四

---**跟我学用系列**：Power Point中的多媒体幻灯片的制作

---**星速抢答**

新新视野：

---**CG画册**：大众软件封面精选（3）

---**动画岛**：虚拟人生2

---**新片大赏**：战神——战争狂啸
商业大亨
异度空间

---**余音绕梁**：《翠堤春晓》主题曲——当我们年轻的时候
《风月俏佳人》——风月俏佳人
《魂断蓝桥》——友谊地久天长
《人鬼情未了》——奔放的旋律
《音乐之声》——雪绒花

碟中网：

---帝国时代2专题站

休闲天地：

---**动漫世界**：日本卡通片击败好莱坞为时还远吗

---**网人倾语**：轻风拂面，留痛在心
幸福男人的幸福生活

软件长廊：

---Windows系统医生

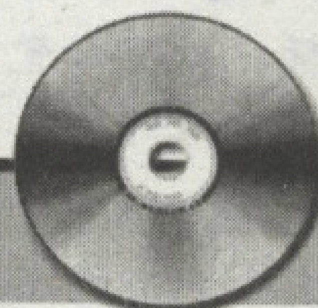
---BreakTime

---OICQ 99c Build 简体标准版

---Backup 2000 2.04

---PCDJ DIGITAL 1200SL

---Click Me



B盘

攻略指引：

---**看攻略**：霹雳奇侠传

---**逛书屋**：龙机传承
全面战争
圣灵骑士
武士魂

前线地带：

---**游戏DEMO**：3D实感遥控车、
吸血鬼——化妆舞会

---**补丁升级**：《暗黑破坏神Ⅱ》V1.1 Beta传送器
《暗黑破坏神Ⅱ》趣味人物修改器
《暗黑破坏神Ⅱ》万套完全装备库
《星际争霸》地图补丁
《王国兴亡录》修改器

杀手学堂：

---**杀手教程**：组合牌介绍

---**听指引**：敦煌
海底巨人
圣战群英传
万王之王
网络创世纪

大众文存：

---2000年9月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640 × 480分辨率而改为800 × 600的64k(16bit)种颜色以上环境使用（请使用小字体或Windows标准方案），本光盘将不再支持Win3.x下正常运行。

A

大众特区
The Cleaner
LockDown 2000
ZoneAlarm
ProtectX
超级解霸2000补丁
友情强档
AV98
NetTerm
Assistant
（个人信息助理）
Windows系统医生
网络传神
Myhelper
红箭飞彩截屏大师
Serv-U
红茶
有声有色
网页特效大师
网页特效制作百宝箱
特效助理
呼吸小秘书
绿茶（Green Tea）
BM（Beat Mania）
模拟器
DM（Drum Mania）
模拟器
GF（Guitar Freaks）
模拟器
VOS

工具宝库
Joggler
EaseBackup
ADS Security Wizard
Multi Block Storage
Eraser
Ordix Mpack
RAM Idle
Calculator
Ssetup32
Cpu-Z
TaskGuard 2000
BreakTime
TextIt
PECompact
Smartalec PC Accelerator
VoptMe
PowerStrip
WatchDog
Mouse Lock
ScopeEdit

反毒堡垒
KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端
升级文件
KILL for Win95/98平台
升级文件
KILL for NT升级文件
（服务器&客户端）
VRV标准版升级程序
VRV for NT升级程序
pc-cillion最新病毒码764
金山毒霸 V2000.07.17
测试版
kv300+升级程序
kv300升级程序

硬件周边
Cpu Stability Test 6.0 Beta 8
DVD Genie 3.80
Modem Booster 2.1
Motherboard Monitor 5.0
Public Beta 1
Backup 2000 2.04
WinTool 1.10
PerformanceTest 3.1
Download Accelerator Plus
4.0.0.2 Beta
KCPU Cooler 0.7.0
Trash it! 1.31y

驱动热报
华硕AGP显卡最新驱动
nVIDIA显卡公板最新驱动
创新LAVA! Player最新2.5版
VIA4-in-1最新驱动
Intel公板视频最新驱动
IBM
华硕P2B-F主板最新BIOS
创新FastTrax驱动工具包
Voodoo3显卡最新驱动
Savage2000显卡
最新驱动
ALI最新AGP驱动

网络纵横
OICQ 99c Build 简体标准版
Speed Net
ArGoSoft FTP Server
WebZIP
OICQ聊天动作自动生成机
多线程网页浏览器
电邮卡车 E-mail Truck

声光色效
CDVALET
DIGITAL AMP
EICONS
FREEAMP
FULLCD
IRFANVIEW32
MUSICIAN'S CD PLAYER
NICEMC
PCDJ DIGITAL 1200SL
ULTRAMP3

趣味小屋
PET
Joggler
Bomber Man
Star Mahjongg
The Ultimate Cheat List
Click Me
MouseTool
Neko
Arkanoid-The Virtual Isles
Videokanoid

厂商展示
一昊汉字输入法
笑傲江湖6.12升级套件

B

游戏 DEMO
3D实感遥控车（3D Ultra Radio Control Racers Deluxe）
吸血鬼——化妆舞会
（Vampire:The Masquerade）

补丁升级
《暗黑破坏神 II》
修改器
D2EDIT V1.3.2
修改器
D2TRAINER V1.01
修改器
D2CHEAT V1.0A
修改器
D2IMBUE V1.1 Beta
传送器
最完美修改器
趣味人物修改器
万套完全装备库
V1.03版升级补丁
《星际争霸》地图补丁
地图：血满沙场
地图：王者的生存
地图编辑器汉化补丁
《星际争霸》上帝之眼
《王国兴亡录》修改器
《隐藏与危险》超级存档
《帝国时代 II ——征服者》
资源修改器
《阿科泰拉传奇》
人物属性修改器
《海底巨人》
三项属性修改器
《冰风谷》属性修改器
《豪华遥控赛车》
金钱赛道修改器
《超级桌球》比分修改器

特别鸣谢：
音乐支持： 白 勺
片头动画： 晶合虹彩
病毒监测： 北京冠群金辰软件有限公司

大众的声音

记TOP TEN五周年

本刊编辑部

关于一个保留剧目

我对研究夜晚有着浓厚的兴趣。我常常在午夜醒来，发现自己仍然在床上，那些忧郁而迷离的事情并没有真的发生。我望着房间的某个角落，想搞清楚究竟是谁在拿我开玩笑，是谁象个淘气的孩子，悄悄说要把一样珍贵的东西交给我，然而他篡紧的手里却是空无一物。

我发了疯似的寻找科学家们关于夜晚和白天的专著，但是至今没有结果。在夜里，一切都不同了。如果你不相信，我们可以选择一个夜晚，翻开一本5年前的杂志，就有许多活着的东西从那发黄的纸页里涌出来。它们纠缠着你的记忆，然后让你若有所思，这在白天就是不可能的。在白天，你只会对时光的流逝感到滑稽。你只注意到一本老杂志是多么简陋和过时。你自我玩味，最后一无所获。

这篇关于《大众软件》杂志“TOP TEN”栏目5周年文章的撰写就是从一个夜晚开始的。所有思考也都在其中进行。这是个保留剧目，我期望它仍将在夜晚结束。

从历史剧看历史

熟悉《大众软件》的朋友们可能都知道，2000年10月，正是杂志“TOP TEN”栏目整5周年的日子。我们将5年来进入前50名的游戏做了统计，一共有160余款游戏进入了我们的榜单，准确地说是进入了我们中国玩家的心中。随便哪一个人，都能对这一资料产生自己的想法。现在我们就这5年来的统计结果谈一点自己的想法。

1、“仙剑现象”及其他

1995年开始上榜的国产游戏《仙剑奇侠传》，上个月还在TOP TEN第7名的位置上。它几乎成了《大众软件》TOP TEN的幸运标志，成了一种需要加以探讨的现象。而与它同时期的大作，无论是中国的还是外国的，到今天你会发现它们绝大部分已经失去了让人把玩的欲望。它们作为成熟的游戏类型被发展了下来，直到最后失去了生命力——例如“C&C”。一个1992到1994年研发的游戏，300×200的解析度，去掉AVI只剩30多兆容量，在5年里拥戴者数量居高不下（你知道“5年”这个概念在IT界意味着什么？）——这说明了什么？游戏最重要的生命力是什么？靠提高画面质量？还是靠增加游戏容量？或者靠开发新的游戏类型？我想这里不用再多说了。脑子里反复出现的是“任天堂”老板的一句话，大意是说如果一个游戏不能消磨掉人千百个小时，那简直不是游戏。

反过来再说在95年对硬件要求相当苛刻的DOOM。抛开其中的暴力因素不谈，就说它为什么成了95年唯一的TOP TEN动作游戏？也是值得思考的。当然，它也是靠类型发展起来的。但它绝不仅仅如此简单。它的世界观、它的临场感、它的环境、音效和操作感，相信第一次见到它的人永远都不会再忘记它。它最高达到了第4名的位置，在榜单前30名上一直停留到1997年6月，其3年总得票率是9946票。后来再没有一款同类游戏获得过中国玩家这样的青睐。不知为什么，我总是习惯于把这一游戏与《仙剑奇侠传》放在一起思考。关于这款游戏还比较有趣的一点是，我认为在最初的时候，国内外玩家对它齐声喝彩有貌合神离的嫌疑。国外玩家更多看中的是它前所未有的联线对战功能。

2、京剧、歌剧还是话剧?

综观5年来的游戏排行榜，我总想看看中国玩家究竟在游戏的口味上发生了哪些变化。从这些变化里还能推导出我国硬件水平飞速发展的结论也说不定。然而我竟失望了。在1995年的上榜游戏中，战略类（SLG）游戏占了6成，角色扮演类（RPG）游戏占了3成近4成，但是动作游戏恐怕只有ID公司出品的DOOM了。它在1995年10月第一期GAME 龙虎榜中位居第4名。但是到了2000年10月，整整5年后的同一期杂志里，在排行榜前10名中，也仅有一个QUAKEⅢ，还是ID公司的，是DOOM的“长孙”。上榜8个月，而且才勉强挤到第10名的位置，多么惊人的巧合啊！这说明了什么？在5年后的今天，“TOP TEN”中的热门游戏被战略类、角色扮演类游戏各占4成半，剩下一到两款养成类游戏，除此之外只有两种体育游戏偶露峥嵘——足球和赛车——还几乎都让EA公司给包了。象国外的动作游戏大作很难挤进前10名。如果说5年前的电脑游戏大多是以战略战棋游戏居于主导地位的，那么今天由于硬件发展天翻地覆的变化，静态画面游戏已经不再是主流了。可能有人已经从中看出了游戏的地域文化特征——中国人就是喜欢算尽心机、自我营生的游戏；也可以从一定程度上证明对外国厂商而言，中国游戏市场的开发还远远不够；甚至还能验证我国个

人电脑硬件配置的平均水平始终是落后于时代发展的，或者说玩家游戏爱好的变化速度远远低于硬件的变化速度。

但笔者觉得，这里还能模糊地透视出投票玩家年龄层的问题。在游戏迷中是不是存在着“沉默的一群人”？他们的爱好相同、年龄相仿，但是却从不投票？而榜单又代表了哪些人的声音呢？这个问题我们将在下一章中继续讨论。

3、出现最多的游戏制作厂商

在GAME 龙虎榜中出现最多的游戏制作厂商依次为大宇、光荣（KOEI）、暴雪（BLIZZARD）、西木（WESTWOOD），其次有ID SOFTWARE、EA、NWC、EIDOS、智冠、MAXIS、牛蛙（BULL FROG）、昱泉国际等等。大陆小组制作的游戏的只有目标奥世工作室的《铁甲风暴》取得了一定的成绩，它从1998年6月上榜，上榜12个月，最高名次达到第4名的位置。它在5年来的总票数达到了5983票，位居总排行榜的第50名，超过了《古墓丽影》、《地下城守护者Ⅱ》、《魔法门Ⅵ》、《家园》等国外大作的总票数。另外，在1997年，西山居的《剑侠情缘》和尚洋的《血狮》也曾进入排行榜前30名。从这些大陆游戏的上榜特别是《血狮》的上榜可以看出，国内玩家在刻薄抱怨的背后，对国产游戏抱着怎样的期望——否则《血狮》真的能进入前30么？这个情况也多少暴露出了我们杂志和排行榜的舆论导向性。有多少游戏是玩家根本没有玩过而只是凭着好感欣然投票的呢？



4、英雄们的后代

在160余个进入排行榜前50名的游戏，只有《仙剑奇侠传》是唯一贯穿《大众软件》“TOP TEN”五年历史仍无“引退”迹象的游戏。其他的游戏要么如过眼烟云，昙花一现，要么风光一时而不知所终一不提也罢。还有一些可媲美“仙剑”者则都是有了自己的后续之作，功成身退了。现在我们将他们身世家谱一一悉数。

《命令与征服》（“C&C”）曾是“仙剑”的最大敌手。当它那个违法的私生子《红色警戒》（RED ALERT）出现后，它便失去了往日的光辉。而1998至今WESTWOOD出品的《沙丘2000》和“C&CⅡ”虽然都延续了原作的风采，但是因为游戏结构没有新的兴奋点而被玩家所非议。即便是这样上述作品也均登陆排行榜的前10名！

光荣《三国志》系列的“光荣”是从《三国志Ⅳ》开始的，它是杂志第一期排行榜的冠军。它在前10名中的光彩一直延续到1997年2月，此后的两代作品都没有进入过TOP TEN前10名。《三国志》在新世纪的第7代作品因为结构的完全改变而获得了新生，榜上最高排第8名。《三国志》系列的兄弟作品《三国志英杰传》系列的下场就没那么好了。

《暗黑破坏神》（DIABLO）则是“C&C”之后第二个能与“仙剑”一拼的作品。它从1997年杀入排行榜，一直与“仙剑”轮流坐庄，直到2000年它那难产的儿子DIABLOⅡ降临人间，他才退位。和他上一代一样，DIABLOⅡ上来就雄倨榜首。同样是暴雪公司大作的《魔兽争霸》、《星际争霸》系列也都是TOP TEN上的长期居民。评榜者常常对他们感到恼火，尤其在整整半年他们的位置都毫无变化时。

《魔法门之英雄无敌》系列自从1996年问世以来，一直是TOP TEN上的热门游戏。3代作品各有突破，健康地发展着。

除此之外，其他象大宇的《轩辕剑》系列、光荣的《大航海时代》系列也都是TOP TEN中的活跃分子，有着极强的人气。特别是《大航海时代Ⅱ》，可以说改变了许多玩家的生活，它比“仙剑”的资格还要老，如果不是《大航海时代Ⅳ》1999年的上市，相信它今天还在排行榜前30名中逗留。

可能还有一些作品（例如《大富翁》、《古墓丽影》和《心跳回忆》系列），但是这里我们不再重复了，总之好游戏的“历史”都是乏味的。

5、孪生姐妹

实际上在1995年杂志的设计者就希望在“TOP TEN”栏目中能有一个与“GAME龙虎榜”相抗衡的软件排行榜，但是这一计划直到1999年杂志改为半月刊后才付诸实施，起名为“热门软件排行榜”。现在由杂志社应用组编辑负责整理。这个栏目面临着比游戏排行榜更严重的问题，那就是人榜软件新陈代谢不足。一个好的、成熟的软件完全可以用上两年，它在一定程度上阻碍了普通计算机用户接触其他同类软件。目前这个榜对普通读者而言更象一个“装机软件黄金组合”。

6、黑暗与光明

中国的电脑玩家是喝盗版的奶长大的。现在情况好转了。有不少国外的游戏佳作新作都很快在国内有了合法的正版。这也算是从TOP TEN中反映出了我国改革开放稳步前进的一个标志吧。在95年的“GAME龙虎榜”中，只有《仙剑奇侠传》、《三国志之武将争霸Ⅱ》、《鹿鼎记》等不到3成的游戏在大陆地区出过正版，象《三国志Ⅳ》更是到了1999年才以198元的价格正式进入大陆市场。而看看今年9月的TOP TEN，10款游戏中，除了《网络创世纪》和《最终幻想Ⅷ》之外，全都是正版市场上的热门作品。这不但体现出我国游戏行业与国外业界的接轨，也使得TOP TEN渐渐有了举足轻重的商业价值。通过它可以为外国厂商研究中国的玩家和市场提供参考。这就是所谓的良性循环吧。

笔者把从排行榜数据中思考出的一些问题罗列出

来，在这里也不想给出太多定论，只是想抛砖引玉——既然是读者自己的选票，那么还是把真正的思考留给我们的读者。我想在翻阅这5年来杂志的时候，每个人都会找到自己的真理，那个声音是从自己心中发出的。当然我们应该明白的是，无论哪一个论点都不能单独作为探讨我国大众游戏文化心理的绝对依据。事实远比这要复杂得多。

舞台不设防

从1996年6期开始，榜评改为晶合实验室操作，实际从这个时候起，它已经开始成为玩家和读者的留言板，在以后的日子里，循序渐进，逐渐实现了这个栏目的初衷，不但将选举权交给大众，现在言论自由的权力也交给了大众！在1997年7月，在编辑们的努力下，晶合聊天室正式开张。它是由TOP TEN栏目内的、被定义为“无主题闲聊区”的新栏目。读者朋友们可以在里面谈游戏，谈心情甚至谈人生。此后它长期成为仅次于“游戏攻略”的读者最受欢迎栏目，为杂志后来的发展作出了难以估量的贡献。它不仅亲近了读编感情，也让杂志的形象具有了人情味。有很多年轻的读者朋友在其中发表感想，或尖锐、或风趣、或不知所云，真的把这里当做了自己的精神家园。



表面上一切都是欣欣向荣的，但是在杂志1999年第9期上，晶合实验室的“辰”却提出了一个尖锐的问题，他是这样说的：“看着TOP TEN上的游戏，我又有些恐慌了。我怀疑自己是不是早已远离了主流玩家。我所玩的游戏论频繁程度要属《QUAKEⅡ》；论投入程度，从去年底到如今打通关的游戏只有《三国志曹操传》、《成吉思汗Ⅳ》；论最新关注的热点，是《博德之门》和《魔法门之英雄无敌Ⅲ》；可我在榜上却看不到他们。为什么翻来覆去就是总是这些家伙高高在上，众多优秀游戏被压制？！”

这其中隐含着更深层的问题。究竟什么是大众的品位？大众喜闻乐见的东西就都是好的么？在这个问题上笔者的认识产生过变化。也许在这里提鲁迅有点太装蒜了，但是游戏世界也是现实社会的小窗口嘛，有些东西反而看得格外清楚。当然，“辰”的质疑也暴露出我国与外界的接轨依然不够。象DAGGERFALL、FALLOUT、MOTORHEAD和HALF-LIFE这样的经典作品几乎没在榜上出现过。还是那句话，这些造成现状的诱因都不是单独产生作用的。

“民主”和“自由”也会带来意想不到的问题。比如被国家定性为“反动游戏”的作品，却在玩家的选票中高居榜首。这样的情况在TOP TEN中出现过两次，一个是WESTWOOD公司的《红色警报》（RED ALERT）、一个是MICROSOFT公司的《帝国时代》（AGE OF EMPIRE）。当然了，玩家是淳朴的，他们认识一个游戏的前提是它是否好玩。如果在游戏的意识形态中出现了问题，大家也都很清楚自己的位置。但是我想说的是这一问题还是和盗版分不开的！如果中国没有盗版软件，“反动游戏”又从何而来？

以上是对玩家投票产生的一点联想。

行板中的快板

为了更好地帮助大家了解TOP TEN栏目“创世纪”的过程，我们走访了TOP TEN的创始人钟以山。他是以某著名游戏杂志的主编身份接受的采访。我发誓你见到他时会大惊失色的。这位至尊人物竟是一位保养得很好的时尚青年——起码比你帅。

记者（以下简称“记”）：外界一直以为你是个年过半百的老人，你了解这个情况么？

钟以山（以下简称“钟”）：我听说过。当时清华的一些朋友告诉我，他们想象中的我是个又老又瘦的大学讲师，白天上班，晚上回到自己家里玩游戏写攻略——而且这“家”还是那种特别小的单人宿舍。

记：不过你的名字真的给人一种老成的感觉。大众软件TOP TEN栏目的创建完全出自你个人的设想么？

钟：是的。

记：谈谈当时的想法吧？

钟：我的想法其实很简单，就是想用数字说话。当时的资讯还并不发达，我想当一个人开始对游戏产生兴趣后，一定会想，自己玩的游戏是不是最好的呢？别的地方的人又在玩什么呢？这就需要一个权威的排行榜来解决这个问题。我天生喜欢通过数字来比较来了解这个世界。我很喜欢榜评这种形式，这是种脑力游戏。

记：《大众软件》的“TOP TEN”是不是中国最早的游戏排行榜？

钟：是的，我们在1995年8月创刊号上就登出了做TOP TEN栏目的计划，宣传大家来投稿。为了给大家留一段响应的时间，我们决定从10月起开始运行这个栏目。而这时在广州的《电脑》杂志9月号上抢先刊载了一个游戏排行榜。不过他们的排行榜感觉是直接借鉴了国外的一些东西，还带有编辑明显的主观意识，而我们的排行榜不同，从一开始发出的就是玩家的声音。所以说《大众软件》的TOP TEN应该是中国最早的、也是最权威的游戏排行榜。

记：《电脑》是一本什么样的杂志？

钟：一本比较专业的杂志，常登一些专业论文。我不知道这本杂志还在不在。

记：那么《大众软件》10月号的TOP TEN栏目有没有按照预期设想进行？

钟：是的，我们第一次就收到了80张选票，觉得非

常兴奋，当时在自己的生活圈子里有电脑的朋友简直凤毛麟角，现在一下子得到来自全国的80个人的支持，你想那是什么心情？当个人爱好被大家认可，你意识到有一群人和你的心跳是一样的声音时，那是一种快感。

记：众所周知，排行榜看起来很简单，其结构的建立却并不容易。你是怎么设计的TOP TEN的结构的？

钟：我上高中的时候是《北京青年报》的周末中学生专版《青春星期刊》的学生通讯员。那时我在做其中的音乐排行榜，同时做榜评工作。在那里积累了一些经验，到后来有的音乐杂志甚至把我的榜评和其他著名音乐评论家的看法放在一起比较。

记：能回忆一下最初做TOP TEN的工作状况么？

钟：好的。为了让排行榜做到最大精确，我通常是在截稿前5天去杂志社取读者信件——最多的时候要用4个口袋来装，我提着这些口袋坐地铁回学校，利用课余时间统计票数。后来投票多了，实在没有时间，就利用某些上大课的时间，坐在教室后排，找两位同学帮我念票。统计好票数之后，再连夜写榜评。我总是在凌晨2：00到3：00时写榜评，那时宿舍里还没有计算机呢，同学都睡觉了，我就在宿舍里点起一根蜡烛，坐在桌子边写榜评。第二天一早我等在学校门口，一位编辑来把榜单和榜评带回杂志社，赶时间出片。



记：很辛苦啊。

钟：是的。可是当你热爱上一样东西，你就会自觉地利用自己的业余时间去做。这是别人拦不住的，是心甘情愿。你通过分析来票，能发现很多情况，非常有趣，比如广东的玩家在选票中对《魔兽争霸》好评如潮，而在北方的玩家选票中，数月后才出现它的影子。这就是所谓大国的地域性差异吧！

记：你一共做了8个月的榜评，遇到最大困难是什么？

钟：在做第4个月排行榜的时候，出了问题：选票上万了！人工记录变成了一项艰巨的任务，你会出错误，甚至会忘记某个游戏在前面出现过没有。一旦出了问题就要从头做起。我想找个专业编程的人士为杂志的排行榜做一个数据库软件。杂志社后来的特约作者庞大智听到这个消息，给我寄来了一个自编数据库DEMO，他当时还是个上高三的学生，数据库做得不是很完美，但是终于可以避免出现上述不必要的错误。

记：排行榜有相当一部分热门游戏不是玩家通过国内出版渠道玩到的，对此你有什么看法？

钟：我个人反对盗版。这是一个信息爆炸的时代。人们得到了太多的信息，一个游戏你可能还没有玩过各种信息就扑面而来，使你对它有了成见。这是种资源浪费。而盗版商败坏了人对游戏的品位。因为购买行为本身体现着一种个人智慧。即便你很有钱，买东西还是体现了你的某中选择，而盗版剥夺了人的思想，几元钱一张CD可以玩到7、8个优秀的游戏大作，而容易得到的人们就不会去珍惜，这是人的天性。可以说盗版破坏了游戏市场的良性循环。

记：除了《大众软件》的“TOP TEN”，国内还有其他权威的游戏排行榜存在么？

钟：现在《大众软件》游戏排行榜应该说是国内最权威的排行榜了。有人说它的构架过于简单，但它真实地体现了游戏者普遍的需求。如果说要和它构成威胁，除非再有其他侧重的排行榜。比如象国外游戏厂商联合会的排行榜，或者纯粹的销售排行榜，这些目前都还不能实现，做准确的销售排行榜在韩国、日本还可以，在中国这么广阔的国土上做这件事真是非常困难的。

记：谢谢你接受我的采访。

演出永不结束

好了，我们为“TOP TEN”这个可爱的栏目所做的专题就要告一段落了。面对大量的数据，靠个人力量很难把其中蕴涵的全部秘密都一一挖掘，如果非要这样做我需要三个月的时间、一个统计学专家、两个老牌游戏评论员和三个生活秘书，然后写出一本大32开本、300多页的书来，彻底剖析读者选票的历史、社会和经济含义。我倒是情愿这样，因为版税金比稿费要来得划算。这是个玩笑。“TOP TEN”在我心目里的位置起码是神圣的，它不但是读者参与最广的栏目，同时也是忠实记录中国游戏历史进程的栏目。这个历史是由全体玩家来写下的，简言之是由你个人来决定的。我如今只挖掘到了遗散在地表浮土中的宝物，可还有多少隐藏在地下呢？想想都让人兴奋。如果你是一个新读者，你可以去买我们的《水晶宝合》，那张光盘里有《大众软件》创刊至今的所有杂志文本，其中也包括TOP TEN栏目。你看看你能从中发现些什么。

已经是3：00了，在MODEM刺耳的鸣音里，我进入了网络。小小的显示器，就是我的魔法卷轴，它象DIABLO中的时空之门，使我瞬间踏入了另一个世界，一个无穷扩展的世界。我不再是我自己了，我不再是那漆黑的建筑里唯一亮着的窗口，我是华丽的网络世界中的一员。打开OICQ，你看见上面清楚地显示着：现在有73863人在线。在晶合后院里，你还会看见很多名字古怪的人儿还在热烈地争论着什么。不错，你是他们中的一员了。你会感觉自己是在撒满月光的海滩上，和许多无心睡眠的游客在一起窃窃私语；或是坐在灯火通明的宴会大厅的一角，彬彬有礼地向人们点头问好。

可是，不知怎么，这个夜晚我却看见了无数个点着蜡烛的宿舍，在广漠的黑暗中隐现。最真诚和最热烈的精神交流，总是在沉默中独自完成着。它们夹在杂志发黄的书页里，在你阅读时发光。

有一种舞台是无形的。在这里，每个演员都用不着谢幕，因为演出永不结束。

中国游戏报导

本刊记者 生铁



大家好，从这期开始，《中国游戏报导》和《娱乐新闻》将成为《晶合通讯》的两个子栏目了，《娱乐新闻》也将更名为《域外情报站》。希望大家继续像野兽那样狂热支持我们的栏目。

和西山居工作室、电脑报和网易联合举办的国产游戏5周年论谈活动仍在继续，希望大家都来关注并发表自己的看法。这一期我们访问了《剑侠情缘Ⅱ》的主程序员王炜。

王炜专访

记者：（以下简记）听说你在很小的时候就自学了好几种编程语言？这对于你后来的游戏程序开发有帮助吗？



王炜：（以下简王）小时候的兴趣和爱好对我现在的影响很大，不管是编程语言基础还是绘画基础对现在的游戏开发都非常有帮助。我现在使用的编程语言主要是C和汇编，那基本上都是在我读中学时自学的。

记：做游戏的程序开发跟其它软件程序开发有什么不同？

王：游戏软件比应用软件更具有创造性和挑战性，它涉及到的知识面要比应用软件更广，覆盖图形处理，人工智能，数据库管理，音乐音效等等，还有，游戏软件用到的新技术也要比应用软件更多，如Intel的MMX指令集，AMD的3DNow指令集，最新的三维技术T&L等等。作为我个人来讲，对游戏软件的开发更加感兴趣一些。

记：听说你除了编程外，在美术、音乐方面也很有造诣？

王：从小时候到现在，我一直都对绘画和音乐很感兴趣，接触了计算机后，又被电脑游戏迷住了，于是开始自学程序设计，编写一些小游戏。我很想作个美工师或音乐师，但目前还不是时候，将来可能会吧。

记：在国内一个有经验的游戏程序员收入怎么样？

王：这要看在什么地方，在个别实力比较雄厚的外资企业我想应该还可以。如果在国内一些小公司或者有一定知名度小组的话，我想可观还谈不上，收入也是很普通的。

记：你个人认为目前国内的游戏程序员的水平跟国外相比，差距在哪？我们应该向国外的游戏程序员学些什么？

王：差距主要在经验和技术的积累上。国内的游戏程序设计起步较晚，缺乏相关的技术经验，需要进行试验性的探索，不免走很多弯路。日本和欧美则拥有十几年丰富的游戏设计经验，已经从初期的手工作坊走向规范化，产业化的发展道路。因为有足够的经验技术积累作为基础，他们现在的程序设计起点已经非常高。

记：你在游戏开发过程中有没有遇到过难以克服的技术困难？

王：开发过程基本上比较顺利。因为所用到的一些关键性技术在开发之前就已经基本掌握了。

记：《剑侠情缘Ⅱ》推向市场之前，程序的后期测试进行了多长时间？

王：后期测试进行了一个月左右，测试主要是针对程序、情节、战斗等几个方面进行的。程序方面主要是测试稳定性，兼容性，还有一些比较隐蔽的错误。整个测试过程是全组参与的，大家分开测试游戏的某个方面，然后把测出来的问题写到错误汇总表中，由专人负责修改。整个测试过程发现了各方面的错误共一千多处。

记：你个人认为在一部游戏的制作中哪个因素相对重要呢？

王：我认为一个游戏要想成功，有五个方面的因素是必不可少的：市场、策划、程序、音乐和美术。市场决定我们的产品方向，用户是上帝，他需要什么，我们就做什么样的产品。策划是一个游戏的灵魂，一个游戏是否好玩从这个游戏的策划案上

基本就可以看出来了。目前国内的策划还远远不够水准。程序则是一个游戏中技术含量最高的地方，只有它才能把游戏策划的构想实现出来。还有美术，在国外人们只呼他们为Artist（艺术家）。最后是音乐，好的音乐音效使玩家更具有身临其境的感觉。

记：现在网络游戏被媒体炒得很热，你们有这方面的考虑吗？

王：网络游戏有着很好的前景，我们正在朝着这个方面努力。要达到这个目标，程序技术上还存在着很多问题，目前我们主要的工作是为这些技术上的难题寻找成熟的解决办法。

《奇迹时代》将在10月15日上市

我们以前曾报道过的《奇迹时代》终于在10月上市了。这是是一款回合策略游戏，它在游戏背景和游戏界面上同《魔法门之英雄无敌》很相似，但却有着本质的区别。《奇迹时代》在传统的回合策略模式中引入了角色扮演的成分，游戏中一共有7大类共100多种魔法，而且在整个庞大的游戏故事情节中，有许许多多不可预测的结局在等待着你，你在游戏中的每一个决策，每一次军事行动或者和谈，都将会影响到最终的结局。

《奇迹时代》在美国销售排行榜上曾在TOP TEN中停留了半年之久，新天地互动多媒体特别将它汉化并推向国内市场。

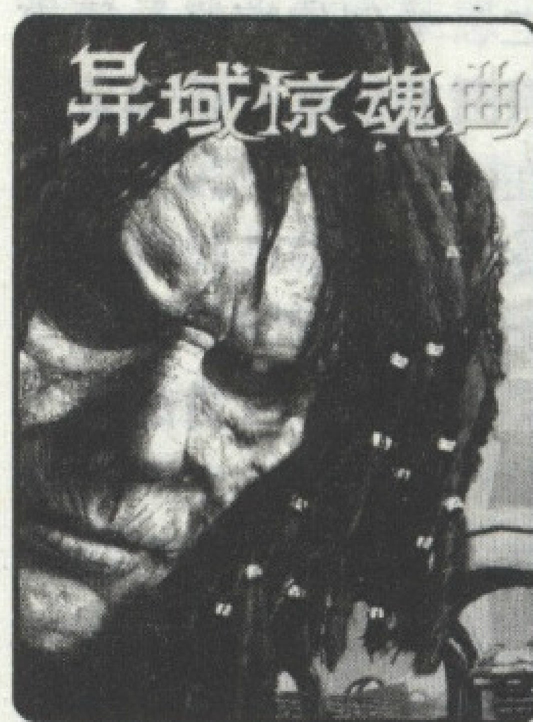
《明星志愿2000》简体中文版上市

由大宇资讯公司出品、北京晶合顺达计算机有限公司代理的《明星志愿2000》简体中文版于近日隆重上市。明星志愿系列游戏一直都受到很多的玩家青睐，而此次由大宇旗下NPC游戏小组开发的《明星志愿2000》堪称策略养成型游戏的仟年经典之作。该游戏全中文界面、画面精美、音乐清新，结局多样。游戏中还加入很多新的概念和功能，使玩家在娱乐之中体会到演艺圈的真实而残酷的竞争！游戏的目标依然是将玩家控制的一个无名青年培养成为万人瞩目的明星。该产品为双CD、其中1张为游戏安装盘，1张为CD音乐盘。玩过一年游戏的朋友我想就不用多说了吧，"大宇"两个字就是最佳质量保证。



《异域惊魂曲》简体中文版10月隆重上市

Interplay公司几乎成为了优秀RPG游戏的代称。他们出品的这一款1999年最佳RPG仍由大牌制作组Black Isle操刀制作，该制作组同时也是1997年最佳RPG游戏《辐射》和1998年最佳RPG游戏《博德之门》的制作者。



《异域惊魂曲》使用了与《博德之门》相同的游戏引擎，通过华丽的画面渲染了荒凉压抑的外星荒漠、热闹喧哗的都市、阴深幽暗的地下墓穴和庞大庄严的古代要塞等奇幻场景，并由此构建了一个神秘而且充满敌意的世界。

此次，新天地将这款拥有百余万字汉化量的大作进行了精心汉化，作为与Interplay全面合作的一个奠基石，它意味着新天地今后将代理更多Interplay出品的游戏软件。

两款新游戏即将上市

北京浩旭科技代理的两款游戏即将上市。

一款是动作角色扮演游戏《亚玛兰斯》（Amaranth）。故事背景是另一个模糊而动乱的时代。在Langsam大陆上，一群为爱而战的勇士们，将在主角里安·夫里帝的带领下，踏上了拯救祖国的冒险之旅。游戏的操作界面一目了然，实时的战斗瞬息万变。在此游戏中有着多样的宝物和魔法，每个人物都有着自己的武器和装备，可以让玩家很自主的操控角色的特性，其画面可以和《最终幻想Ⅶ》媲美。

另一款是养成类游戏《女神学园》。这款游戏

是一款典型的养成类的游戏，轻松、幽默，类似《美少女梦工厂》。玩家是扮演一个略具神通能力的老神棍，为了发扬自己教派的教义并培养未来的接班人，于是在他在众多的信徒中，选出一个具有慧根的人加以培养，至于培养的方法，玩家可以自由选择要将女主角培养成真正的大师，还是只会敛财的神棍，因此到底诚心向善？还是诈骗敛财？都看玩家的明智选择了。

西山居即将推出《剑侠情缘》白金典藏版

据悉《剑侠情缘Ⅱ》白金版将于10月底推出。它包括了四个方面的内容：

一、《剑侠情缘Ⅱ》完美版。它在《剑侠情缘Ⅱ》的故事情节上增加了新的支线游戏剧情，增加了神秘地新结局，并进行了诸如人物头像重新绘制等一系列的完善设计工作。二、《剑侠情缘》原声音乐。收录了《剑侠情缘》系列的精选音乐24首。采用了CD音轨格式，直接可在CD唱机、VCD影碟机中播放，部分歌曲还是REMIX版本的。三、西山居游戏音乐MP3集锦。收录了西山居游戏产品中的配乐70余首，包括《 中关村启示录》、《地雷战》、《决战朝鲜》等西山居经典游戏的配乐。四、《游戏制作的秘密》。通过这张CD，玩家可直接透析游戏制作的过程，直接了解西山居开发游戏的内幕。其中还公开了《剑侠情缘Ⅱ》的制作编辑器，玩家可以在说明书和影像教学片的指导下利用其来编辑自己的个性化地图、人物和场景。通过运用这个专业化的编辑器，你就可以对游戏的开发过程有了一个大概的了解。碟中还收录了大量《剑侠情缘Ⅱ》人物原画、游戏背景资料，以及开发环境的照片等精彩内容，具有一定的收藏价值。

这部游戏在销售方式方面也同以往的其它游戏产品有所不同，白金版中头三个部分的内容也可单独自成一个独立产品，玩家既可以买《剑侠情缘Ⅱ》4CD白金版大礼包，也可以根据个人喜好买头三个部分任一个部分的CD。

“新丝路”杯新疆首届网络大赛闭幕

由奥美电子正式授权的“新丝路”杯新疆首届网络大赛自2000年6月25日正式开赛以来，吸引了大批“网络爱好者”的参与。本次大赛中参与技能比赛的爱好者共有近1800余人，参加网络知识比赛的爱好者近400人，其中，技能比赛中有近一半选手来自全国各地，此次活动的举办得到了意想不到效果，突出了立足新疆、宣传新疆目的，为新疆的信息事业繁荣和发展做出了一次积极的、有意义的尝试。



决赛结果终于产生，冠、亚、季军奖得主分别由新疆乌鲁木齐的马卫东、广东雷州市的周桂和乌鲁木齐的朱磊获得。

SUBMARINE TITAN游戏征名活动

被全球看好并被誉为海洋版STARCRAFT的SUBMARINE TITAN，是由Ellipse工作室最新开发的即时战略游戏，玩家可以在三个海洋派系中任择一个，在富于变化的海底世界进行诡异的战斗。ST的中国代理奥美电子在产品上市之前将联合媒体共同举办有趣的游戏征名活动，希望通过集思广义使ST的中文名贴切而又出彩，当然被采用者不但有奖拿，他的名字还会在ST的产品中出现，以致精神奖励，有兴趣的可关注奥美电子的主页aomeisoft.com上公布的活动细则。

最后还有一条很有趣的“旧闻”告诉大家。听一个游戏圈的老家伙说，光荣公司很早就进驻了中国市场，但是一直保持着极度的低调。《三国志》系列最早的两代都是在大陆制作完成的，其中英文版中的人名使用的全是汉语拼音，所以游戏传到台湾省时，当地的年轻人实在搞不懂“ZHAO YUN”是个何方神圣，直到他们买来正版《新华字典》才恍然大悟——三国游戏为普及汉语拼音作出了杰出的贡献。当你读到这期杂志时，已经是“十、一”国庆节了。你有没有想过要远离电脑，打起行囊，到世界最大的广场上去看自己国家的升旗仪式？





《盟军敢死队Ⅱ》（Commando Ⅱ）更新开发细节

Pyro工作室的项目负责人冈萨·苏尔莱兹日前透露了二战实时战术游戏《盟军敢死队Ⅱ》（Commando Ⅱ）的最新开发细节。

在《盟军敢死队Ⅱ》中，玩家将拥有更丰富的动作技能，如爬建筑物、爬灯柱、蹲下身子从窗下通过、抵住门、潜水、伪装、使用绳索、交换物品和行贿等，也可以将这些技能混合使用。丰富的动作设定使得解决问题的方法更为灵活。

游戏提供有更多的武器和车辆，如果玩家需要在驾驶车辆的同时射击的话，就必须再找一名战士负责使用车辆上的武器，这种一人驾车、一人开火的模式已成为同类游戏的标准模式，如《异尘余生战术版》（Fallout Tactics）。

设计师还为游戏增添了一条本领非凡的猎犬，它的作用主要是跟踪、探测爆炸物（比如地雷）、通过狭窄的道路以及在不同的战士之间传递物品。另外，《盟军敢死队Ⅱ》还将为玩家提供合作和死亡竞赛两种联网模式。

Blue Byte公司公布ECTS 2000参展作品名单

Blue Byte软件公司日前公布了将在本届欧洲电脑商贸展览会——ECTS 2000上展出的5部作品，这5部作品分别为《战岛——安多西亚战争》（Battle Isle: The Andosia War）、《工人物语4》（The Settlers IV）、《龙潭3D》（Dragon's Lair 3D）、《IL-2斯特摩维克》（IL-2 Sturmovik）和《战岛——黑暗空间》（Battle Isle: DarkSpace）。《IL-2斯特摩维克》是一款由俄罗斯开发商Maddox游戏公司制作的飞行模拟游戏，《战岛——黑暗空间》则是《战岛》系列中的第一部网络游戏。在ECTS 2000展览会上，Maddox游戏公司的创建者Oleg Maddox将接受记者的采访。

Blue Byte软件公司的展位号为HS200，详细情况请查阅http://www.bluebyte.com/。

微软公司与Big Huge游戏公司签订出版协议

在昨天召开的新闻发布会上，微软公司游戏出版部副总裁埃德·弗莱斯与Big Huge游戏公司总裁布莱恩·雷诺德斯宣布，双方将签订一份出版协议，协议内容主要集中于3款PC游戏。埃德·弗莱斯称，微软公司在把主要精力放在X-Box游戏机上的同时，依然会不断推出高品质的电脑游戏，此次与Big Huge游戏公司签约就是个很好的证明。他说："我们希望与最好的开发商签约，为他们提供最好的开发工具，给他们充足的时间去创作。我们很高兴能与Big Huge游戏公司这样有天赋的开发商合作。"

Big Huge游戏公司总裁布莱恩·雷诺德斯是经典策略游戏《文明Ⅱ》（Civilization Ⅱ）和《半人马座》（Alpha Centauri）的设计师，他希望能在2002年推出Big Huge游戏公司的第一部作品。关于这部作品的具体内容布莱恩·雷诺德斯并未透露，只是表示这将是一款即时策略游戏。

布莱恩·雷诺德斯说："我们希望同了解市场、能够与我们分享梦想的游戏出版商合作，微软公司为我们提供了这样一个机会。更重要的是，他们信任我们。Big Huge游戏公司的全体员工有着同样的目标，我们都是玩家，我们拥有同样的背景和价值观念。与微软公司的签约使我们有机会实现我们的梦想，去作我们想作的游戏。"Big Huge游戏公司总部位于马里兰，雷诺德斯称他们将招募新人，扩充开发队伍。

关于Big Huge游戏公司的详细资料请查阅网站www.bighugegames.com。

《特种部队白金版》（Spec Ops Platinum）正式上市

Zombie游戏公司日前宣布，《特种部队白金版》（Spec Ops Platinum）已在北美地区正式上市。这部精选集包括有《特种部队》一代、网络资料片《特种部队——先遣小分队》（Spec Ops Ranger Team Bravo）、《特种部队Ⅱ——绿色贝雷帽》和《特种部队Ⅱ》的资料片（共25个新关卡，提供有新的多人游戏模式、增强的人工智能和优化后的图像）。另外，《白金版》还提供有一本详尽的攻略手册。

游戏公司采用新的面部建模技术

THQ公司、Evolution工作室和HotGen工作室日前宣布，将在今后的PC、PS2和网络游戏中使用新的面

部建模技术，该技术可通过两幅简单的照片创建逼真的360度头部模型。THQ公司将在家喻户晓的《世界摔角联盟》（World Wrestling Federation）系列游戏中首先使用这一新技术，Evolution工作室将使用该技术为开发中的PS2赛车模拟游戏制作真实的车手模型，HotGen工作室则将在一部在线体育游戏中使用该技术。

关于这种新的面部建模技术的详细资料请查阅网站http://www.digimask.com/sp_fset.html。

《工人物语Ⅳ》（Settlers Ⅳ）开发近况

Blue Byte公司日前公布了实时建设模拟游戏《工人物语Ⅳ》（Settlers Ⅳ）的开发近况，该游戏定于今年12月正式上市。

《工人物语Ⅳ》提供有改进后的图像、新的缩放功能和新的种族，并且加强了经济贸易在游戏中的作用。在本年度伦敦ECTS展览会上，Blue Byte公司第一次向人们展示了游戏里的贸易元素和新的军事单位结构。设计师对士兵的征召系统作了调整，使游戏里的所有职业都可以在一开始便被招募，当然，这首先需要财政的支持。玩家还可以选择购买数量较少但力量更强、专业水平更高的战士，或购买数量较多的普通士兵。

设计师还对《工人物语Ⅳ》的战役结构作了改进。游戏的训练战役包含有十多个任务，这些任务将帮助玩家尽快地掌握游戏的基本操作，其中每个任务对应一个特定的技能类别，最后三场小规模战役（每个种族一场）将用于对玩家的操作水平进行测试。

关于《工人物语Ⅳ》的详细资料请查阅网站：http://195.127.14.8:8086/settlers4/products/overview.asp。

《清醒》（Sanity）定于9月22日上市

福克斯互动公司日前宣布，第三人称射击游戏《清醒》（Sanity）将于9月22日在北美地区正式上市，该游戏由位于西雅图的游戏开发商Monolith制作室开发，游戏的主角Agent Cain由著名男演员、说唱音乐家Ice T负责配音。

《清醒》的背景设定于未来的科幻世界中，玩家将扮演一名政府官员——Agent Cain，从邪恶的精神恐怖分子——Psionic集团的手中拯救人类。在冒险过程中玩家必须不断收集“才智”（Talent）和Psionic武器，调查秘密的毒品实验室、怪物滋生的坟墓，甚至参与一场怪异的比赛。

《清醒》的主要特性包括：二十多个单人关卡；十个死亡竞赛模式的多人动作关卡，允许八名玩家同时对战；三种死亡竞赛方式：无限甲板（Unlimited Deck）、有限甲板（limited Deck）和空甲板（Empty Deck）；采用LithTech 3D引擎，提供有可自由移动的俯视视角；八种“图腾”（Totem，飞行方式）和八十种“才能”（Talent）。

《搜寻与援救Ⅱ》（Search and Rescue 2）开通官方网站

InterActive Vision公司日前宣布为《搜寻与援救2》（Search and Rescue 2）开通官方网站，地址为www.iavision.com/sar2。

《搜寻与援救Ⅱ》是一款直升机救援模拟游戏，共包括50个任务，10大场景，100多句样本语音，1个大城市和3个海滨城市。游戏定于9月底在北美地区正式上市，发行商为Global Star软件公司。

新开通的《搜寻与援救Ⅱ》官方网站对游戏的内容和特性作了介绍，并提供有大量截图、动画片段，以及一个问答集和一款试玩版。

《升日——帝国反击》（Rising Sun: Imperial Strike）开发完毕

TalonSoft公司日前宣布，战争游戏《升日》的官方资料片《升日——帝国反击》（Rising Sun: Imperial Strike）已开发完毕。《升日》是《战役》（Campaign）系列战争游戏的第三部。

《升日——帝国反击》的背景设定于二战时期的美日之战，包括缅甸、瓜达康纳尔岛和新几内亚等战役，玩家可以扮演同盟国或轴心国。游戏还提供有一个完整战役——日本入侵美国本土的虚构之战。

运行《升日——帝国反击》前首先必须安装《升日》的完整版本，玩家可以通过TalonSoft公司的官方网站http://www.talonsoft.com预购该游戏。

《家园——灾难》（Homeworld: Cataclysm）开发完毕

Sierra工作室日前宣布，3D太空即时策略游戏《家园》的资料片《家园——灾难》（Homeworld: Cataclysm）已开发完毕，并将于9月15日在北美地区正式上市。

《家园——灾难》可单独安装运行，游戏的故事发生在《家园》那场旷日持久的战争结束后的第15年，玩家将面对一个更强大的种族——“野兽”（Beast）的入侵。游戏共包含17个单人关卡，提供有更多更新的舰船、技术和特性。

栏目编辑：生铁 Post-boy@popsoft.com.cn

购买《家园——灾难》的玩家还将免费获得一张特殊的试玩光盘——《入侵者的撤退》（Raider Retreat），该光盘包含有原作中的训练关卡、前四个任务以及一个“丢失的任务”——“入侵者的撤退”，该任务的场景设定于图伦尼克，玩家必须在限定时间内完成一项紧急使命。

《席德·梅尔内战珍藏版》（Sid Meier's Civil War Collection）正式上市

Firaxis游戏公司和电子艺界公司日前宣布，《席德·梅尔内战珍藏版》（Sid Meier's Civil War Collection）已在北美地区正式上市，该珍藏版中包含有《南北大战乱世情》（Sid Meier's Gettysburg）、《安提坦战役》（Sid Meier's Antietam!）和最新资料片《南部山脉》（South Mountain），其中《南部山脉》提供有2张新地图和8场新战役。

玩家可以通过各地的零售店或Firaxis公司的在线商店（http://www.firaxis.com/shopfiraxis/）购买，已购买《安提坦战役》的玩家可以免费下载《南部山脉》资料片，地址为http://www.firaxis.com/files/filedetail.cfm?file_id=28。

Eidos公司公布第一财务季度报告

英国游戏开发商Eidos公司日前公布了截至6月30日的公司第一财务季度财务报告，该季度Eidos公司的营业收入和税前亏损额与去年同期保持一致，营业额为一千六百八十万英镑（约合二千四百四十万美元）。

第一财务季度Eidos公司仅发布了四款游戏，其中以《生化危机——代号维罗尼卡》（Resident Evil：Code Veronica）和《突破重围》（Deus Ex）的业绩为最好。下一季度中，Eidos公司将发布《力量之石2》（Powerstone 2）、《冠军足球经理——2000/2001赛季》（Championship Manager 2000/2001）和《古墓丽影5——追忆往事》（Tomb RaiderV：Chronicles）等作品。

Eidos公司的首席执行官查尔斯·康沃尔认为，第一财务季度报告表明目前Eidos公司正处于平稳发展的阶段。与此同时，有消息称，Infogrames公司可能会利用ECTS 2000展览会的时机与Eidos公司商谈收购事宜。

《七国演义Ⅱ》（Seven Kingdoms Ⅱ）发布最新升级程序

香港游戏开发商Enlight软件公司（http://www.enlight.com/）日前为即时策略游戏《七国演义Ⅱ》（Seven KingdomsⅡ）发布了最新的1.2版升级程序，大小为943K，该程序主要修正了如下内容：

摧毁武器后可以得到“最大生命值/2”的奖励；旅馆的雇金增加100美元；Keraal的雇金增加一倍；冰冻减少至12天；termite盔甲增加4点；间谍将进一步减少城镇的忠诚度25%；修正了军事报告中不正确的beema和termite数量。

《七国演义Ⅱ》1.2版升级程序的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/dl.asp?url=ftp://ftp.avault.com/patches/7k2e120.zip；1.12版升级程序的下载地址为：ftp://ftp.ubisoft.com/7k2/patch/7KII_patch1_12.exe。

《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）公布资料片

Blizzard娱乐公司日前公布了《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）资料片的开发计划。在资料片中，玩家将追寻最后一位魔王——Baal的行踪，深入北部的“蛮人高地”（Barbarian Highlands），Baal的目的在于摧毁那块曾经保护整个世界不受地狱力量威胁的宝石。目前资料片正在由Blizzard北部公司制作，预计将于2001年上半年发布。

《暗黑破坏神Ⅱ》资料片的主要特性包括：

两类新的角色——暗杀者（Assassin）和德鲁依教徒（Druid），每位角色均有30种不同的技能，玩家也可以在原先的四幕中控制这两位新角色；设定于“蛮人高地”的新的一幕；新的怪物，包括终极怪物和独特类怪物；围城战和加强的城堡；数以千计的新的武器、盔甲和魔法器件，包括针对各职业专门设计的任务物品；为Horadric Cube增加了更多的组合“配方”；增加了行李箱的存储空间。

《半条命——反击》（Half-Life：Counter-Strike）商业版宣布开发

Sierra工作室和Valve软件公司日前宣布，将为《半条命——反击》（Half-Life：Counter-Strike）推出一款商业版本，《反击》是《半条命》的第三方网络修改版。

此次公布的《半条命——反击》商业版是一款单独的游戏包，收录有《半条命》的多人部分、《半条命——针锋相对》（Half-Life：Opposing Force）的多人部分、《反击》、《团队要塞经典版》（Team Fortress Classic）以及三款新的修改版和新的地图，类似于新近宣布的《半条命白金版》（Half-Life Platinum），所不同的是，《半条命——

反击》商业版是一款完全的多人游戏包。

《半条命——反击》商业版定于今秋上市，详细资料请查阅网站：http://www.counter-strike.net/。

Lionhead工作室成立“黑与白”（Black & White）工作室

Lionhead工作室日前宣布将成立第三个子工作室——“黑与白”（Black & White）工作室，该工作室将负责为“上帝”题材的即时策略游戏《黑与白》（Black & White）制作资料片、编辑器、修改版和续集，并为其开发X-Box和PS2版本。

尽管离《黑与白》的正式上市还有两个月时间，Lionhead工作室已经收到了许多关于该游戏的资料片的询问。为了尽快满足玩家的需求，Lionhead工作室决定提前成立这个专门负责移植、附加内容和续集的制作的子工作室，而Lionhead工作室则可以将全部精力投入下一部作品的开发之中。“黑与白”工作室的负责人为加莱斯·路易斯，Lionhead工作室的另两个子工作室分别为Big Blue Box工作室和位于伦敦的Intrepid游戏公司。

《吸血鬼克星布菲》（Buffy the Vampire Slayer）开发近况

福克斯互动公司日前公布了第三人称动作冒险游戏《吸血鬼克星布菲》（Buffy the Vampire Slayer）的开发近况，据称，这部根据同名电视系列片改编而成的游戏将开发DC、PS和PC三种版本，其中PC版本定于2000年秋季上市。玩家将在游戏中扮演高中女生布菲·萨莱斯——一名啦啦队队长兼吸血鬼猎手，布菲将利用自己的特殊能力、战斗技巧和快速痊愈的本领，在安琪尔、埃克桑德、考德利亚、威尔鲁、乌兹和吉尔斯等人的帮助下，与吸血鬼战斗。游戏融动作、冒险、解迷、格斗和幽默于一身，玩家会在游戏中发现许多熟悉的场景，如阳光谷高中、墓地、购物商场、小镇广场、青铜夜总会以及布菲的家。

《吸血鬼克星布菲》由位于南加利福尼亚的游戏商The Collective公司负责开发，The Collective公司目前还在制作《深度空间九——坠落》（Deep Space Nine：The Fallen），该游戏的出版商为Simon & Schuster公司。

《吸血鬼克星布菲》（Buffy the Vampire Slayer）开发近况

福克斯互动公司日前公布了第三人称动作冒险游戏《吸血鬼克星布菲》（Buffy the Vampire Slayer）的开发近况，据称，这部根据同名电视系列片改编而成的游戏将开发DC、PS和PC三种版本，其中PC版本定于2000年秋季上市。玩家将在游戏中扮演高中女生布菲·萨莱斯——一名啦啦队队长兼吸血鬼猎手，布菲将利用自己的特殊能力、战斗技巧和快速痊愈的本领，在安琪尔、埃克桑德、考德利亚、威尔鲁、乌兹和吉尔斯等人的帮助下，与吸血鬼战斗。游戏融动作、冒险、解迷、格斗和幽默于一身，玩家会在游戏中发现许多熟悉的场景，如阳光谷高中、墓地、购物商场、小镇广场、青铜夜总会以及布菲的家。

《吸血鬼克星布菲》由位于南加利福尼亚的游戏商The Collective公司负责开发，The Collective公司目前还在制作《深度空间九——坠落》（Deep Space Nine：The Fallen），该游戏的出版商为Simon & Schuster公司。

《邪恶之岛》（Evil Islands）将发布试玩版

Nival互动公司日前宣布将于即将开通的《邪恶之岛》（Evil Islands）网站（www.evil-islands.com）上发布该游戏的试玩版本，该游戏的预定发布日期为2000年7月，欧洲地区的出版商为德国的Ravensburger互动媒体公司，北美地区的出版商尚未确定。Nival互动公司是《巫师之怒》（Rage of Mages）系列的开发商。

《邪恶之岛》是一款实时/回合制角色扮演游戏，背景故事大致如下：许多年以前的一场魔法灾难将原本完整的世界分割为三个岛屿，一位年轻人在苏醒后绝望地发现自己正孤身处于一片从未见过的荒凉之地中，他必须设法逃离这个神秘的地方，返回自己的故乡。由于游戏中的角色并没有任何固定的职业类型，因此玩家可以自由地发展自己的技能，如格斗、潜行、魔法和偷窃等，游戏共提供有100多种不同的技能，玩家还可按自己的喜好对团队进行自由组合。

《邪恶之岛》共包括50多个开放式任务，30多个场景，120多种不同的怪物，另外还有一个可用于定制武器、盔甲和咒语的魔法器件，通过这个魔法器件，玩家可以把游戏中的武器拆开并重新组装成新的物品，各种基本魔法卷轴可以重新组合为更高级别的魔法咒语，玩家还可以将各种咒语集成入武器或盔甲之中。另外，《邪恶之岛》还可支持局域网和互联网联网作战。

（以上新闻由Dagou提供）

Impressions公司制作的《恺撒》（Caesar），给了那些《模拟城市》的狂热爱好者一个意外的惊喜，在推出了3个版本的《恺撒》系列后，又制作了《法老王》（Pharaoh）及其资料片《埃及艳后》（Cleopatra），同样获得了成功。现在，他们正在开发《宙斯——众神之王》（Zeus：Master of Olympus）。同样是依托于历史背景下，不过这次反映的是古希腊荷马时代的政治生活。据称，《宙斯——众神之王》是3大文明游戏的最后一个，接下来开发公司将重新制作所有的古代文明游戏，包括波斯文明和中华文明。我个人并不赞成Impressions按自己的意图随意描述这么多的古代文明，尤其是中华文明，又不知道会被外国人编造成什么样子。不过对于这个描写希腊神话的游戏，还是很令人感到兴奋的。



《宙斯——众神之王》中的神不象《法老王》中的上帝那样随心所欲地对你进行奖惩，希腊神话中有许多神，最大的神就是众神之王宙斯。在游戏过程中，神会以人类的方式出现在你的城市中，说服你为他们建立纪念碑，为了使你确信那样做是有好处的，他们会给你提供帮助。这种人性化的游戏设计增强了游戏性，为了要逃避惩罚，你必须选择一些对你最有帮助的神作为你的保护伞。不过，同时信仰多位神并非是个好主意，开发小组曾经演示过，在曾经很繁华漂亮的城市街道中好几位神各自用不同的魔法展开比试，结果可想而知。也许你会觉得很好看、很有趣，但是对于你的人民和辛苦建造的城市来说就不很美妙了。即便你成功地取悦了神，你还必须与你的邻国打交道，这是发挥你卓越的政治才能的大好机会，你可发兵去攻占一个弱小的国家，也可以撤兵以骗取他们的的信任与爱戴。随着游戏的进行，依靠神、怪兽、武士等的帮助，你的城市会不断发展壮大，最终创造辉煌。

这次游戏把重心移到了城市管理上，而不是象以往那样为了周围世界发生的事件疲于奔命。不过喜欢建设的玩家也不必太担忧，因为建筑依然是游戏中很关键的环节。在《宙斯——众神之王》中会出现奇迹、纪念碑、图书馆和体育场等等，最吸引人的是体育场，因为你可以培养自己的运动员，组织和参加自己的奥林匹克运动会，是不是觉得很兴奋啊？所有这些巨大的建筑物将以空前细腻的画质进行表现，全依赖于优秀的游戏引擎，游戏画面比《法老王》好得多，近处的建筑物以及环境的细节描写都是前所未有的。

作为城市管理者的你会对新游戏中的人工智能感到欣喜，特别是游戏人物的寻路功能得到了改善，你可以按你的意愿指挥市民去正确的地方而不必担心他们会卡死在某个山坡底下。开发小组试图让《宙斯——众神之王》更贴近新手，他们把游戏进行了“切割”，就是说把整个庞大的游戏分解成了许多板块，这样就不会出现花上6个小时来完成其中一个任务的局面。你完全有可能在一个小时内就完成一个单人任务，就好象你是一个精通此道的高手。

游侠创作室 HAPIII

希腊神话中的神一向令人着迷，在这个游戏中会出现的神有：宙斯（Zeus）、波塞冬（Posidon）、哈得斯（Hades）、得墨忒耳、雅典娜（Athene）、阿耳特弥斯（Artemis）、阿波罗（Apollo）、阿瑞斯（Ares）、赫菲斯托斯（Hephaestus）、阿佛洛狄特（Aphrodite）、赫耳墨斯（Hermes）、狄俄尼索斯（Dionysus）等等。虽然他们法力无边，而且都携带凶神恶煞般的怪兽，但是并非不近人情、任性妄为的，总之都有其可爱的一面。

凭借《恺撒》和《法老王》的优秀表现和制作经验，我们有理由相信Impressions能够实现所有的承诺，再一次奉献给我们一个优秀的大作。



暗黑破坏神Ⅱ 毁灭之王

游侠创作室 ALI

看来暴雪似乎总是对ECTS情有独钟，在9月3日英国伦敦开幕了今年度的ECTS上，暴雪第一次表现出难得的大方，《暗黑破坏神Ⅱ》的资料片——《毁灭之王》（The Lord of Destruction）的最新消息在ECTS上被首次全面公布出来。

这款资料片取名为《毁灭之王》，顾名思义，就是出现了比DIABLO更具毁灭性的魔王，也就是在《暗黑破坏神Ⅱ》前4幕场景中一直没有出现，却是常常可以听到的一个名字——Baal。他是DIABLO的兄弟，具有更强大的实力，就是为了他，惨遭失败命运的兄弟DIABLO率领着手下的喽罗席卷而来，它将为《暗黑破坏神Ⅱ》增加最精彩的第5幕——野蛮人高原（Barbarian Highlands）。故事的情节也是紧紧地接着《暗黑破坏神Ⅱ》的最后一幕，当你成功地杀死DIABLO之后，野蛮人城镇Harrogath却已经遭受了Baal的魔鬼军团的袭击（也许是他已经感受到了兄弟临死时的狂啸吧）。于是，玩家踏上了新的征途，在野蛮人高原，将有一系列可怕的战争等着你。

不过不用担心，有新怪物就会有新战士，《毁灭之王》为玩家奉献了全新的两个角色：杀手（Assassin）和德鲁依教徒（Druid）。



杀手是一位女战士，其技能有Martial Arts Techniques、Shadow Disciplines和Trap Making3大系。Martial Arts其实就好象是中国功夫或者是空手道，这一技能让Assassin成为一个擅长于近战的高手。Shadow Disciplines则是让她具有强大且多样化的魔法攻击，这一技能属于典型的魔法系。Trap Making，就是指陷阱的制造技术，陷阱在以前都是游戏自己设计的，而这次增加了这个技术可以使玩家更加灵活多样地对大范围内的敌人展开攻击。

德鲁依教徒则是一个“高高瘦瘦”、非常强悍的家伙，这好象和我们印象中一贯的德鲁依形象有所不同，在我们的印象中，所谓德鲁依教徒往往是那种披着漆黑的斗蓬、有着神秘色彩的人物。而我们在图片上看到的德鲁依却非常强壮，感觉是一个战士而非擅长魔法攻击的那种形象。不过，虽然他的外形比较酷，但是他还是将以魔法攻击为主的，他的技能是Elemental Magics、Shape－Shifting Spells和Summoning Spells。Elemental Magics是他最主要的魔法系，包括了很多强有力的冷冻系和电系的魔法。Shape－Shifting Spells就是变身技术了，非常新颖和独特，在以前似乎还没有哪一种角色甚至是怪物拥有这种能力。其实，在传说中，德鲁依就是很擅长于变身术的。这项传统技艺可以令你变身成不同的动物，如秃鹰、狼、熊等等，当然这些动物都不是很弱小的，要不变身就失去意义了。最后的Summoning Spells，大家应该很熟悉了，这就是男巫所擅长的召唤术了，不过男巫召唤的是死去的怪物，而德鲁依的召唤术却是召唤一大群的动物。在性质上，两者其实是各有不同的。

在《毁灭之王》中，还有更多的其它新元素加入。比如说新的怪物种类目前已知的就达到了10种以上，如Demon Imps、Frozen Horrors、Blood Lords、Undead Rot、Walkers等等。还有新的建筑物，比如说箭楼。当然，最期待的应该是那些成千上万的新武器、新防具、新道具了，不知道我们又能在游戏中发现什么顶级装备呢。据说游戏中还将出现一种指定某种职业才能使用的超级宝物，将会有令人吃惊的附加属性。我们还能用新的Horadric Cube混合配方配置出更多的宝物来，同时，以前玩家们抱怨得最多的存放物品的空间太小的问题，在《毁灭之王》中也得到了一些解决，人物腰带的存放空间增大了，所能放置物品的数量也有所增加。

暴雪已经在游戏的官方主页上宣布，游戏将在明年的上半年结束开发。其实我们担心的倒不是游戏会不会让我们失望，因为暴雪这两个字就是一种质量的承诺。我们只是很担心，《暗黑破坏神Ⅱ》让我们等了3年，《毁灭之王》又将让我们等多久呢？

古龙群侠传

北京 猫头鸭

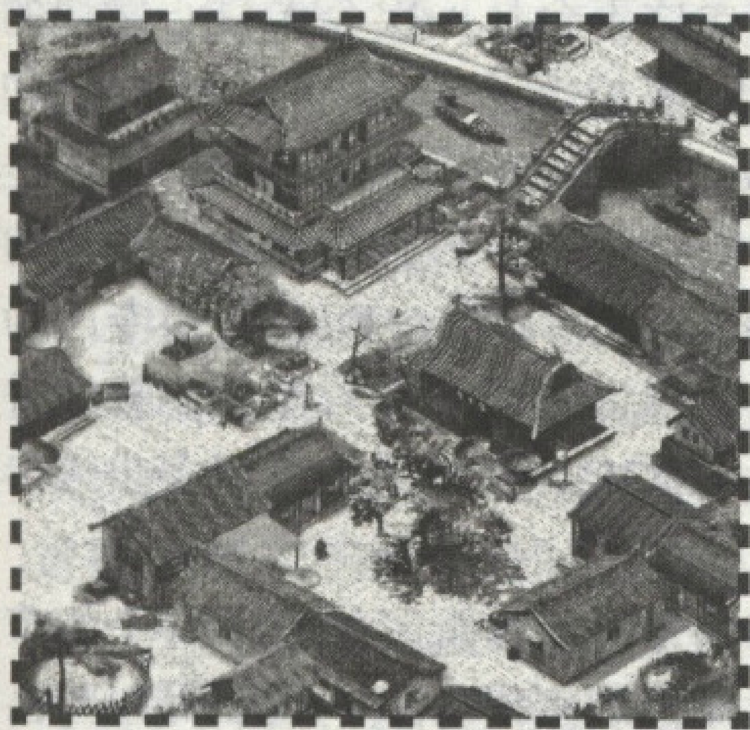
“红烛高照之日，新婚爱人却悔婚出走，狂饮归家，却见遍地血光，触目惊心，生身之父原来另有其人。隐藏了20年的身世之谜从此昭世。为什么恋人要弃他而去？为什么养父家遭血洗？为什么生父20年毫无消息？那20年前的恩怨，那今世的蓄谋，浊世公子从此踏上江湖不归路，仰天长啸：我是谁？”

这就是《古龙群侠传》的引子，奇怪么？比起《金庸群侠传》开始时男主角与智冠公司小卡通人的卿卿我我，是不是又有了更上一层楼的慨叹？

是呀，时代毕竟不同了。在这个游戏里，我们不用再盯着显示器，把一堆300×200的像素的来回闪动想象成自己心目里最经典的一幕幕英雄决斗了。相信从本文所附的图片里你会同意我的观点。图像虽然不是游戏的全部，但它总是重要的。

下面再谈谈这个游戏的系统吧。

角色、武功、武器装备都可以升级。角色每次升级需要角色达到必须的经验点，每次升级后角色的各项基本能力都有所增强（生命值、致命一击率、行动点数等等），同时获得额外的潜能点数。武功每次升级需要达到必须的熟练度，每次升级后该武功的多项效果均会有所加强。角色对一种武功的熟练程度主要通过在战斗中多使用该武功和将所得的潜能点分配于该武功之上来增加。除各角色自带的基本武功外，其他特殊的武功是必须通过修习武功秘籍来学会的。主角可以使用各种类型的武器并可以修习各种类型的武功秘籍，其余只能使用固定的武器和修习与武器相对应的武功秘籍。武器每次升级则需要满足该武器升级所需的必须条件，主要有以下几点：特定的场所或人物，如某个武器店或某个打铁匠；规定的物品，如金钱和某些特殊的道具（寒铁、龙珠等）。



经过改造的武器和装备将更有其实用价值，但并不是所有的武器和装备都适合改造，因为各种武器和装备的改造潜力是不同的。

游戏虽然基本上仍属于传统类型的RPG，例如自由开放的多线式剧情、多开端和多结局、丰富的任务系统、可选择的个性化的人物对话、跟踪剧情的闲人事件、拟真的世界架构等等。游戏的战斗系统也有即时的成分，不过这并不是表现的重点，在战斗上，游戏表现的重点是放在营造一种紧张的气氛，一种杀气（这一点很符合古龙的风格），放在如何冷静地运用招式，如何无招胜有招，如何在气势、策略上赢得胜利。总之，战斗设定更加重视技巧而不是鼠标点击速度的。

其实大家心里都明白，象足球题材的游戏、象三国背景的游戏、还有象这种古龙名著改编的游戏——除非一安装就自动格式化硬盘——这类题材的游戏总是有人要买的。更何况从目前掌握的情况来看，起码图像是出类拔萃的。

这款传统RPG游戏的开发已基本完成，测试工作正在紧张进行中。测试版将在10月中旬左右推出。正式版有望在今年年底推出。据说其最低系统配置只要奔腾166、32MB内存就可以了。

大众在线角色扮演游戏（MMORPG）成为新世纪最为流行的词语之一，成了众多开发者不得不赶的时尚。有谁愿意被看成是冥顽不化，被排斥在主流之外呢？在游戏业滚爬跌打了10年的Micro Forte公司也未能免俗，他们近来正在开发的便是这样一款游戏，名字叫《大世界——零号公民》（Big World：Citizen Zero ）。

游戏的背景故事很吸引人，即使写成小说也很有看头。"大世界"是十分遥远的一个星系，有4个星球如同我们的地球一样，具有产生宇宙生命的条件，其中3个已经有"人"居住了。"NE6744"是个荒凉的星球，居住着一些被流放者，他们把这里称为新伊甸园。它的首都是由一座监狱扩展形成的，所以这里与其说是像个大都市，不如说更像一个巨大的要塞。"Ulrua"是个热带繁华世界，有着丰饶的植被、沼泽、和辽阔的海洋。这里居住着两旗人Beziel，性情温良，十分好客。"Trinn"则 是个荒漠化的世界，是间谍、走私者和冒险家的乐园。尽管这里充满颓废的风气，但它的科技却不容小觑。第4个星球是个未知世界，它的地心引力是其它星球的三分之二，人们对那里的居住者所知甚少。



游戏中共有3个大都市，分别代表着各个种族的文化和科技成就。有的致力于自然的研究和开发，有的则信奉巫术，有的则因过度发达的科研水平而走向了衰落。这里不折不扣是一个科幻小说所描绘的世界，一切既熟悉又陌生，既让人感到新鲜，又让人觉得似曾相识。你或许已经猜到了，这又是一个"三家争霸"的故事，你可以选择任何一家开始建立霸业，征服其它的星球。每个种族都各有所长，各有所短，其中有一些被称为"零号公民"的，便是一些超级角色，他们约占总人口的5%。正是由于他们的加入才使得游戏有了角色扮演的特性，你在游戏开始时可以为他们选择技巧，他们还可以在游戏进行过程中继续增强这些技巧。对于那些习惯于RPG"分科"的玩家来说，这次可能要失望了：搏击、魔法、弩矢、医治、间谍、黑客、计谋等技巧适合于任何一位角色。奇妙的是，角色在受到攻击时会自我保护。

他们当然不是在游戏中无所事事地到处游逛，玩家们玩的是场景任务。这些场景有的是相互关联的，有的则是某个种族自己的事物，解决它们自己面临的危机。相对其它游戏而言，这次遇到的场景似乎容易得多，平均每个场景20分钟便可打通。开发者打算把一些场景连接起来，以便提供较长时间的场景。在你完成场景任务后，会获得各式各样的奖励，如钱币、资源或是升级所需的点数。多人游戏功能允许建立同盟关系，联手作战。其实这些场景任务主要是为你提供一个训练的机会，在你逐步练就一身好本领后，开发者希望你不要向他们索要新的场景任务，而转向网络找寻对手，这毕竟是一款MMORPG嘛。你手下角色的身份多半都是个谜，你对他们一无所知。他们的身份将在为数不多的场景中逐步为你揭开，不管你是否想知道，在你的角色身份真相大白之日，他也就解放出来了，可以被投放到更为残酷的网络战场了。

从插图便可看出，这不会是一次令人身心愉快的旅行。你所面临的环境相当令人恶心，但它们和Quake 3以及Unreal Tournament还是有所不同，由于是以网络作战作背景，所以画面不会那么细腻，残酷的镜头粗略一点反而令人轻松。Micro Forte公司专门为此设计了一个引擎，以保证画面和音效能够流畅地进行，因为你很难预料一款MMORPG具体会有多少人参与。

《大世界——零号公民》为玩家展现了一个细节真实的世界，它的战斗机制别出心裁，画面可以与已知的任何一款MMORPG相媲美。它或许会成为今年网上游戏的佼佼者，成为网络斗士们的一道大餐。

Deep Fighter 深海战争

游侠创作室 HAPIII

还记得《海底文明》（Sub Culture）（国内曾经引进）吗？这是英国的Criterion Studios公司在1997年开发的一个以海底世界为背景的游戏，在当时是绝无仅有的一个题材，绝对称得上原创。这个游戏同时包括了开放式冒险游戏、即时战略游戏和动作游戏的各种成分，而这一切都发生在人迹罕至的海底世界。似乎所有获得成功的海洋题材的游戏，比如Blue Byte公司的《阿基米德王朝》（Archimedean Dynasty）、世嘉公司的《致命深渊》（Fatal Abyss），都是用外太空游戏标准制作的。当我得悉Criterion Studios公司和法国UBI公司将继续开发一个非正式的《海底文明》续集——《深海战争》（Deep Fighter）时，才真正地感到了一丝欣慰。

《深海战争》明显克服了前作的许多缺点，开发小组仔细分析了《海底文明》的成功和失败，并且对此作了扬弃。对那些抱怨原先海底世界太小的玩家来说，在新游戏中有4个巨大的深海环境；对于那些在《海底文明》中迷失方向、找不到北的玩家，新游戏提供了完备的个性化指导帮助。《海底文明》中两个很突出的优点被保留了下来：高度的开放性和与众不同的游戏性。《深海战争》极力避免线性发展剧情，有许多方法可以完成任务，而且这些指令、任务你甚至不必全部完成。其他的改进还在于：无需再为经营费心了，新游戏已经取消这个环节；战斗场面得到了提高，速度也更快了；最大的乐趣可能就是能够迅捷地在不同场景之间来回穿梭……虽然有许多优秀的创意，但是要想取得成功还必须把这些优点巧妙地结合起来。

开发小组在游戏中加入了一些类似于《古墓丽影》（Tomb Raider）中的那种谜题，但是这种谜题设计不是线性的，就是说万一玩家无法得出答案也不妨碍游戏的进程，唯一的损失可能是无法得到一些特殊的武器装备。另一方面，开发小组尽量避免重复战斗任务。《深海战争》的人工智能经过了重新改造，在战斗中表现得非常出色，一旦敌人发觉本方实力较弱或者自己就快死亡，它们会竭力逃离战场并且找来援军。一部分敌人吸引你的注意力，而其他的敌人就会绕到你的背后进行偷袭，甚至还会隐藏到海底的沙层中等待时机向你发动致命一击。

《深海战争》中你必须依靠一艘叫作“大海兽”的巨大母舰来挽救水下文明，“大海兽”由4部分设施组成，会随着你在游戏中的表现而不断发展壮大，因此你在游戏中取得的成就将直接影响到“大海兽”是否能称霸海底。当你完成一定的任务后会取得军衔，并且能一步步地升级，军衔高低影响到你可以驾驶什么等级的战舰。除了出色的单人游戏设计，游戏中的多人模式也毫不逊色，一共有3种模式：单纯的死亡模式、战略死亡模式、岩石足球赛模式。多人游戏模式的战斗在复杂的开放式水下环境中进行，隐蔽在山洞、隧道、海底丛林中，溪流、瀑布穿越其中，把岩石堆推倒引起山崩攻击敌人，而那些海底生物会令局面变得更混乱。

游戏中的战船设计严格参照物理学中的大小、形状、重量和结构布局，据说是参考了海军舰队和潜水艇。开发小组从无数的纪录影片中认识海洋野生动植物的生活习性和环境，然后想象人类怎么才能在那种环境下生存，游戏中还会出现地震、海底火山爆发和山体滑坡。画面是游戏的生命，全新的3D引擎支持从512×384到1280×1024的分辨率，发色数也可以在16位和32位之间选择。4种风格迥异的海底景色增添了游戏色彩：有人口众多的美丽天堂、有古埃及风格的亚特兰蒂斯、有生长着巨大海洋植物的浅海岩石池、有不同的海平面、有溪流和瀑布、有深不可测的深渊。另外，游戏还支持“杜比”音效系统和其他3D音效，以及力反馈游戏摇杆。

《深海战争》其实就是《海底文明》的续作，从某些藕断丝连的关系来看，甚至更像一个资料片。可以理解，如果要Criterion Studios公司背负以前的沉重十字架，确实很难承受，但愿他们能抛开包袱、轻装上阵，做出一个真正成功的海底游戏。

王权 北方的扩张

THE NORTHERN EXPANSION MAJESTY:

山东 十里明川!

当去年Hasbro声称将要发行《王权》之时，很多玩家都漠不关心，认为这又是一款普通的2D RTS（即时战略游戏），何况其背景也是大家最熟悉不过的魔幻王朝。可是在这款游戏最终上市以后，却出人意料地大受欢迎，成为本年度最令人瞩目的几款游戏之一。它的迷人之处就象开发者以前声明的那样，让玩家第一次真正有了作君主的感觉——也就是说你只管作出一些重大决定，一般的琐事都由下属或者游戏本身来自动完成。这款游戏让人大开眼界，我们第一次见识了即时战略游戏原来可以这样玩，感觉十分喜悦。当一款游戏受到玩家异乎寻常的欢迎时，你猜接下来会发生什么事？没错，开发者准备出扩充版了。

《王权——北方的扩张》（Majesty：The Northern Expansion）顾名思义就是发生在你的帝国北方的战事，开发者Cyberlore Studios在原作的地图北边又增加了一片未知的大陆，设计了12个新的场景，等待你前去征服。你当然不能指望这个扩充版会有完全不同的内容和玩法，最明显能感觉到的变化，就是北方的寒冷，就像当年德国人遇上了俄罗斯的冬天一样。

让我们先看看玩家在《王权》中究竟是怎么来扮演国王的。开始时，一切都再熟悉不过了：一点黄金、几个农夫、四下探索、修建必要的建筑、招募角色、城堡升级……常玩即时战略的玩家都是这一套。到了后期，你修建庙宇，招募神职人员：术士、蛮士、智者和僧侣。所有的一切都似曾相识，



似乎没有什么新奇之处，可是突然，你的角色们出现了，在没有你指挥的情况下，他们开始自由行动，自动守卫你的家园，探查某个区域。你若是下达战争命令，军队会自动集结，朝敌人的国度进发……这种高度自动化的游戏机能或许应归功于电脑技术的进步，但首先应该称赞的是开发者的奇思妙想。这就是《王权》成功的秘密，在兵强马壮的即时战略游戏领域又杀出一匹黑马。

我们已经花太多的口舌介绍原作，现在让我们来看看这个扩充版有什么新的特点。玩家将会在游戏中获得更多的操作选择、更多的建筑物、更多的兵种、和更多有趣的任务。由于具体的战争操作都省略了，王国的建筑物就成为你必须着重研究的项目，实际上选择什么样的建筑物，将会决定的王国今后的走向。这次增加的建筑有大使馆——这个建筑有几种用途，首先它可以帮助你广泛网罗国外人才，其次它可以使你对其他国家的情况一目了然；尚武堂——这个地方记录着你麾下角色们的战绩，也就是杀敌名单，你也可以从这里筛选出需要奖励的人；魔法市场——这个大概不需要解释了，就是买卖魔法的地方（魔法又增加了一些新的品种，例如效能更高的恢复药品、隐形药剂、变形药剂、甚至还有增强士兵作战能力的兴奋剂）；陵墓——让你埋葬勇士，使他们的灵魂得以安息，或者让他们重返人间的地方（要花钱）。这地方可要好好保护，不然那些冤魂孽鬼会出来找你索命；前哨站——让角色们往来歇脚的地方，或者在你的皇宫被摧毁时，借以东山再起的地方……扩充的好东东太多啦，难以一一列举。

游戏还支持网络对战，这次玩家们相互比拚的将不再是谁的手快，而是比拚大脑，也就是看谁的“国策”好。据说Cyberlore公司还可能奉送一个好东东，最大可能就是“科技树编辑器”，而以往开发者都是送“地图编辑器”的，不知这是否也会给我们一个意外惊喜。你可以通过“disable”（取消）某项科技，使某种你所讨厌的建筑或兵种从游戏中消失。

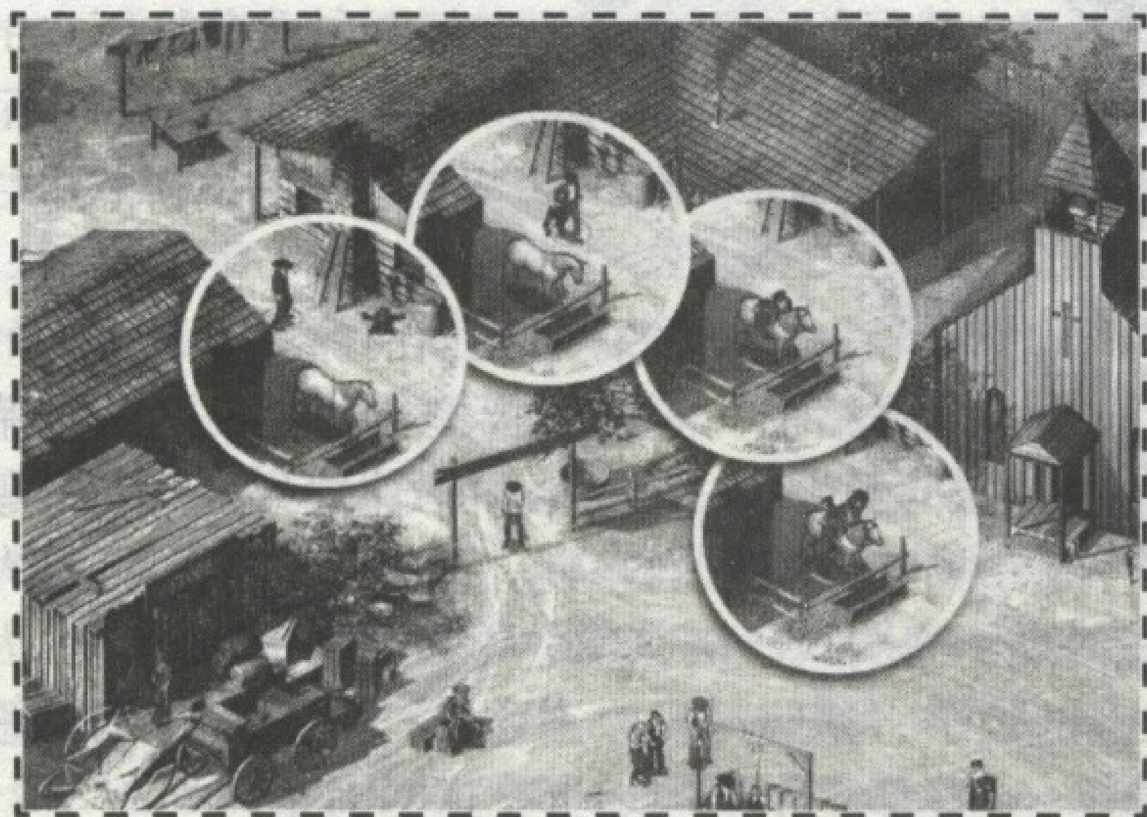
《王权》系列奇妙无比，而它对玩家机器的要求却十分“宽容”，让人难以相信自己的眼睛：P166MHz、32MB RAM、2MB SVGA、300MB硬盘空间。游戏最近即可上市，RTS迷们想必不会错过。

牛仔敢死队 DESPERADOS

山东 启龙

大约在1998年，不知从哪里冒出一家开发公司Pyro，拿出了一款十分令人上瘾的策略游戏《盟军敢死队》。这是一款令人啧啧称奇的游戏，其中的策略和解谜成分十分令人着迷，可以说是玩家们期盼已久的佳品。如果说模仿是对一款游戏最好的赞赏的话，那么由德国Spellbound开发的《牛仔敢死队》或许会使Pyro感到相当“有面子”。

《牛仔敢死队》（Desperados）也是一款相当注重角色的策略游戏，和《盟军敢死队》相比较，最大的不同之处是把背景从二战转换到了美国西部，内容自然是充满传奇色彩的牛仔痛打歹徒的故事（总不能指望让他们编一款痛打德国鬼子的游戏吧，哈哈）。玩家在游戏中也要进行小组配合作战，你的麾下共有6人，各有特长，他们面对的是24个充满故事性的任务场景。尽管他们各自作战能力都不错，然而将他们的特长汇合起来，合理搭配使用，会发挥更大的效能，而游戏的策略性也主要表现在这个方面。如何使用这些人物，使之达到最佳效果，是玩家们在游戏中所面临的最大挑战。与《盟军敢死队》不同的是，游戏开始时你并不能马上拥有这些角色，



他们将随着游戏进度逐个加入你的小组。他们的出场都是有故事的，例如许多任务场景的内容就是如何去拯救某个角色。

游戏还未上市之前，开发者不愿谈太多内容。不过关于这些神勇的角色，他们倒没打算完全保密。下面就让我们看看他们究竟是何方神圣。

约翰·库柏（John Cooper）：此人是敢死队的领导者，还是政府用高额赏金悬赏的通缉犯。他在搏杀方面当然很有一套，掏枪的速度很快（这是在西部生存下来的基本要领）。甚至在赤手空拳的情况下，他也能把对方打倒，呈晕死状。他甚至还随身带了一把匕首，用来割绳子，或者飞刀杀敌（在不能打枪的情况下十分有用）。他喜欢摆弄那些新奇的武器和电子小玩意儿，例如一个能发出音乐的手表，可以设定播放时间，将它丢入草丛里，把敌人引入埋伏。

凯特（Kate O'Hara）：她是个职业扑克牌手，也是个容貌娇美的致命杀手。她会在敌人的哨兵前整理丝袜吊带，暂时将所有哨兵的目光吸引到一个方向，而给她的同伴创造动手机会。她还随身带了一面小镜子，用来晃敌人的眼睛。另外，她也会使用丢纸牌的方法将敌人引入您所设置的任何陷阱。

山姆（Sam）：山姆喜欢搞破坏，擅长使用炸药，是小组中唯一能够发现和收集炸药的成员。他的另外一项特长是用绳子捆人，这件事倒不像想象那样复杂，因为在此之前约翰早已把敌人用拳头打晕。此人不仅喜欢搞爆破，还有一些令人头皮发麻的恶趣味——总喜欢随身带一条蛇，冷不防拿出来，把人吓得半死。

医生（Doc）：这次你猜到了，他是专给人治疗养伤的，很有创造力，能够随手编出一个稻草人，让敌人真假莫辨。作为医生，他对药剂学深有研究，自己制造了一些爆炸品，装在玻璃瓶子里，随身带着，遇到敌人扔一个过去，能把对方震晕。

我们刚才说过，游戏中的角色共有6个，剩下两个又被开发者藏起来了。我们只知道其中一个叫米亚，随身带着一个经过训练的猴子，想必十分有趣。声音在游戏中也是有效的，如果你弄出太多声响，会把敌人的哨兵引来。

《牛仔敢死队》的开发工作已经进行了一年半，预计明年年初上市。用如今的技术来制作一款两年前的优秀游戏会是什么样子呢？

功夫英雄

Akimbo: Kung Fu Hero

山东 启龙

当开发者在可玩性方面难以取得突破时，新技术往往会成为他们不得已的选择，眼花缭乱的“视觉糖果”虽说不能遮掩一切，却也能蒙混一时。商家想采用何种策略是他们的自由，不过评判的权力却在市场，玩家们懂得如何使他们手中的钱发挥最大效力。当瑞典的Iridon Interactive公司着手开发《功夫英雄》（Akimbo：Kung Fu Hero）时，就摈弃了大张旗鼓采用新技术的想法，这反过来也表明他们在可玩性方面的坚定信心。

让我们从头说起。这款游戏采用的是2D平台（就是那种向两边卷动的画面），角色是三维的卡通式人物，而背景则完全是手绘的。听起来这一切都已经很过时了，然而开发者就是要以这些引人怀旧的东西，拿出一个极具可玩性的游戏。他们对每一个细节都投入匪夷所思的天才构思，一旦它投放于饥渴的市场，估计会成为一个兆吨级的大炸弹。这一点粗略看看它的试玩版就能看出，其中包含了许多市场“骄子”的基本品质，如《龟岛》那充满活力的地图机制，以及一大批优秀游戏的种种内涵。

如果你曾是一个冒险游戏迷，那么你可以在这里重温那种蹦蹦跳跳的快乐，地图在你的行迹下逐渐展开，捕捉那些可以获得奖励的种种物品，或者触碰到某个机关，放出让你大吃一惊的妖魔。在大部分情况下，你想去哪里就去哪里，不过某些地方是有条件的，需要你达到某个等级或者找到某个物品才能向你开放。你最好不要遗漏什么，要把每一个角落统统搜遍，说不定便会找到某种让你欣喜欲狂的宝贝——宝石啦、钥匙啦、秘密物什啦——有时就放在显眼的地方，有时则需要找寻隐藏在树干中的暗门或传送门，把你送往另一个未知的领域。

在节拍强劲、充满动感的滚石背景音乐配合下，你操纵裸着上身的功夫英雄Akimbo一往无前地前进，施展出拳打脚踢、攀爬跳跃的绝技奔向你的目标。你的动作犹如一位空手道高手，跃起在空中盘旋而下，踹敌命门（怎么有点像“高山流水”？），或是展开“凌波微步”，让那些猛兽奈你不何。游戏一旦开始便精彩迭出，绝不给你喘息（或者说让你感到无聊）的机会，你时不时会遇见一些让你力量倍增的宝物，使你得以克服某些看上去过于艰难的障碍。

除了那些让你目眩神迷、喜不自禁的“武功”之外，游戏中还有许多谜题（早料到会有，妈妈咪呀）。对于某些玩家来说，这些劳什子实在让人头疼（只因当初没好好学英文），不过它们却是冒险游戏刺激人兴奋的重要内容之一，而那种乐趣只有在破解了这些谜题后才能感受到。何况这些谜题并非像想象中那样难，你只要具备基本的逻辑思维能力，舍得动动闲置已久的大脑，基本都能搞定。例如在开头的一幕有一个大钉板挡住了去路，直接踩上去必然会受伤，然而当你看到旁边那只大海龟，或许就立刻明白该怎么做了。开发者许诺说没有什么真正和玩家过不去的东西，谜题大都是些象征性的，却不会把你搞得焦头烂额。

如果你看到面前那些稀奇古怪的野猪啦、刺猬啦腰里扎着象征空手道荣誉的黑带子，或许会禁不住感到好笑，更想结结实实地揍它们一顿。天上有第一次世界大战时期的海鸥式飞机，朝你的头上扔鱼式炸弹；大眼泡的蚊子、猪脸村民、三眼乌蛛、冷气森森的恶鬼……这些都是你要与之打交道的对手。

《功夫英雄》将于今年10月在欧洲上市，随后不久便会有英语版在北美推出。我们不是第一次见到此类游戏，它令我们想起从前那些脍炙人口的大作，如《超级马里奥》系列，但这种游戏毕竟是久违了。如果它的可玩度有出奇表现的话，其市场前景不可小觑。

装甲元帅III 焦土

Panzer General 3： Scorched Earth

山东 戈五

1939年，德国纳粹的铁蹄踏进了波兰，二次世界大战从此揭开了帷幕。这是人类历史上最大的一次浩劫，也是现代战争的一次大演练。其中最引人注目的便是前所未闻的闪电战：成群的坦克在飞机大炮的掩护下对敌人的防线进行集中突击，其作战效果令世人目瞪口呆。德军先是用这种方法击溃了英法联军，而后又在东方战场初期击溃了苏军。在这里决定战争胜负的不再是数量，而是部队的机动性和突然性。

这样精彩的较量游戏制造商们怎会错过呢？1994年，SSI公司小试牛刀，发布了《装甲元帅》，这款以坦克战为主要内容的策略游戏获得了极大成功。而今年秋季我们将看到《装甲元帅III——焦土》（Panzer General Ⅲ：Scorched Earth，实际上是第四代），续一把瘾。同前作一样，游戏依然是回合制的，没有像人们猜测的那样改成即时战略的。

现代战争始于二次世界大战，而这款游戏则致力于再现当时的真实战场情况。其基本规则有点类似于“石头、剪刀、布”，也就是说，坦克能够干倒大炮，反坦克步兵能够干倒坦克，而大炮能够消灭步兵。当然，这个公式有点太简单化了，但它形象地说明了战争中的均衡性。每个战役的开头一幕，玩家都在指挥部安排各部队的指挥官，这些部队包括坦克部队、反坦克部队、轰炸机部队、战斗机群、侦察部队、炮兵部队和步兵部队。这些师级的指挥官是游戏中具有个人特性的角色，例如有的善于指挥坦克作战，有的善于指挥步兵。当然，这些角色都是依照当时的现实人物设定的，是真名真姓。考虑到有的玩家或许没耐心来安排这些人物，开发者另外搞了一个随机的自动安排功能，以便游戏能够尽快开始。作为一个将军，玩家可以提升你手下的军官官衔，从而改善他们的指挥能力。通常每一关的开头你会获得3个提升机会，更多的机会可以在战场上获得。游戏所展现的作战技能非常接近于真实的战场——两军对垒，双方都会使用自己认为最佳的方式（包围、诱攻、突击等等）来消灭对方。由于兵种不同，部队的行动速度参差不齐，糟糕的指挥很容易给对方造成分割包抄、各个击破的机会，一切就要看你的指挥艺术如何啦。

游戏分为“场景任务”和“战役”两个部分，据说游戏带剧情的场景达到了上百集，每次的战斗任务都不相同（例如抢占战略要地，或者从血肉战场中撤退等等），使玩家可以从各个方面来体会战争的残酷，学会生存的军事技能。开发者另外还将奉送一个编辑器，让玩家自己来设计战场，你甚至还可以选择双方的将军。比方说，让隆美尔和巴顿干一场？不少人对当年的苏联战场曾有过自己的构想，现在你终于有机会放手试验一下了。不知俄国玩家是否会提出抗议，因为别国的玩家真的可能在落雪前拿下莫斯科，好在俄国玩家也可以如法炮制，在没有英美第二战场支持的情况下，独自攻克柏林。尽管如此，制作者始终坚持立场，在历史模式下，纳粹的失败早已注定。

二战期间最惊人的战争景观，可能是坦克所表现出来的威力。各国都在战争期间不断地改进它，以便取得战场优势。例如俄国增大了坦克炮的口径后，德国人就不得不加厚自己坦克装甲的厚度，战争中的这一“滑稽”的特性在游戏中也得到了很好的体现，尤其是在战争后期，科技的发展会直接体现在战场上。你打开一个1945年的场景和1939的比较一下，会看到完全不同的战争景观。

在您阅读这篇文章时，《装甲元帅III——焦土》应该已经上市了。它的音乐、画面都堪称一流，内容更是让人魂牵梦绕的二战战场。唯一让人感到意外的，它依旧是回合制游戏，不过以近来一些回合制游戏取得的成绩来看，它的市场前景十分看好。



哈瑞·格安密斯（Harry Grimes），一个臭名昭著的恶棍，绰号“夜嚎者”。他出生在德克萨斯的那米西斯，生性嗜杀、血腥。1994年，他在收买一个标本师为他制作人体标本时，因为泄露了他秘藏在冰箱里的78罐人眼而被联邦调查局逮捕，从而结束了他血腥、嗜杀的勾当，并于1999年11月3日被处以死刑。

两年后，他领着一群遭诅咒的游魂野鬼从地狱里逃了出来，藏身在好莱坞。他们出没于一所名叫“影子大门”（Shadow Gate）的古宅里。

这座古宅修建于1899年，虽历经了百年风雨的侵蚀，但依然无法掩饰它昔日的辉煌。但如今这里已经被“夜嚎者”及它从地狱里带来的一群杀人狂、变态狂占据着。现在这里的每一个角落都充斥着鲜血和暴力。每个进入这所房子的人都会遭受致命的打击。这也许就是你的命运！

你现在就是“心魔”这个西海岸最精彩的实况节目中的明星——“勇敢者迪夫”。在万圣节的夜晚，你将在明星领袖杰克的统率下完成各项任务，你的职责就是使收视率不断爬升，要保住这个节目就靠你了！（你应该知道怎么作了吧？嘿嘿……）现在让我们开始吧……

迪夫·库博（Dave Cooper）一位深受喜爱的电视调查员。他从前是洛杉矶警局的一名刑警，辞职后一直为WWWL@电视台效力。他相貌英俊、思维敏捷，有着超凡的魅力，精通各种武器。迪夫的最大特点在于他可以使用他的武器向僵尸们进行精确射击，以产生不同的效果，可以说：“只有你想不到的，没有我做不到的。”而且他还拥有一种神秘的本领，可以通过魔法阵召唤出心中的魔鬼——黛娃（Deva）。

黛娃（Deva）一个可怕的魔女，她不仅会飞，还会施放各种致命的魔法，她只听命于撒旦。在迪夫解决掉敌人之后，黛娃将奉撒旦之命将那些遭诅咒的灵魂带回地狱，并且同时可以得到新的魔法，因此游戏越往后你越能感受到黛娃魔力的恐怖。我们的这两位勇士在行动中互相帮助，面对形势各自所采取的行动各不相同。

心魔是由法国著名游戏公司Cryo的又一力作。本作无论是从光影效果还是音响效果方面都表现得极为淋漓尽致，展现了电脑机能的强大。绝对是目前很多同类游戏所无法比拟的。

在游戏中除了可进行多种视角选择，你还可以另外打开两个小视窗以掌握不同角度的情况，只有你熟练的掌握了这项功能，你才能完全应付不同的情况。因为只有怪物们才知道会在何时何地攻击你。

在游戏进程中，你将感受到周围不断传来怪物的叫声，那种乎远乎近的感觉加上设计者精心设计的多处意外的发生会更加叫你心跳不已，那种窒息的感觉也许才会让你真正感受到“恐怖不单是鲜血染成的”。

随着剧情的不断发展，玩家将不断获得各种武器装备，并且可以将获得相应装备进行组装，以创造出更强的武器。你还可以使用黛娃不断搜集怪物死后的灵魂献给恶魔撒旦，以从它那里获得更多强力魔法。

有人形容说这部游戏很想好莱坞大片，当然了只要是大片就一定要要酷，本作也不例外。只要你做的够漂亮，就不断会有特写镜头出现，可以让你从不同角度慢慢欣赏那血花四溅，HIGH极了的感觉。

绚丽的光影，震撼的音效，火爆的构思，恐怖气氛的高超凝造就是这部作品的评语。

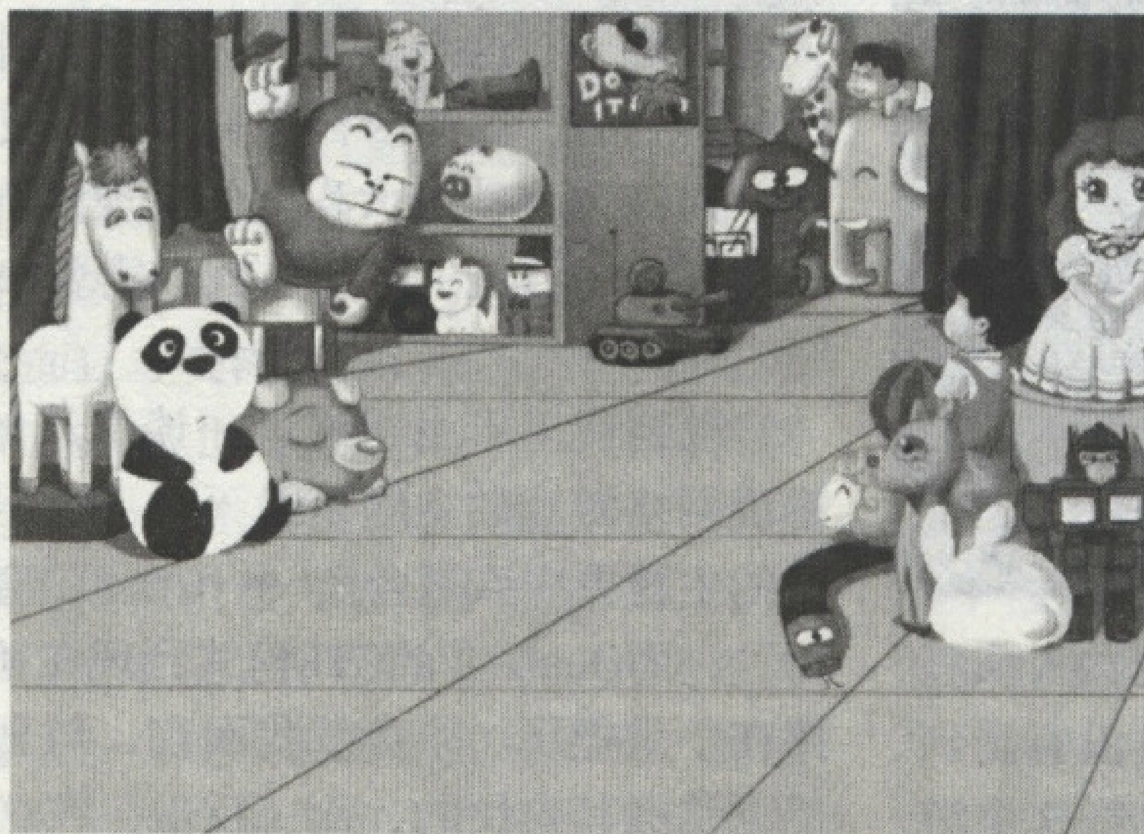
曾经有一部很恐怖的游戏摆在我的面前，我没有打穿（因为太恐怖了）。如果你要再给我一次机会玩的话，我会对你说：“决不！”如果你硬是要再给我一次机会玩的话，我会对你说：“打死我也不！”如果你非要让我在这之上加一个期限的话，那么我希望是一万年。

网络时代也粉饰不了人性的软弱。你是否也是因为好奇才接触了网络，最后却把它变成逃避自我的方式？在网上，你可以聊天、可以在论坛灌水、可以玩在线游戏，然而下线之后却感到空前的迷茫和虚无，难以排解。难道你不希望找一个人愿意倾听自己的心声。难道，你没有妄想过结识可爱的异性吗？



上海魔戒工作室开发中的《非常男女》电脑游戏，被他们自称为“世纪巨献”的游戏。在网络高速发展的变化中，虚拟社区在起步时还为网民所陌生。但是今天，各种网络虚拟社区的蜂拥而起。再开发虚拟社区，能引起网民的关注吗？《非常男女》比起其他的RPG游戏有那些不同之处？先让我们看看它的特色吧。

《非常男女》中提供了一个现代城市生活的游戏背景，所有的界面围绕巨大的未来城市——“非常都市”展开。游戏中按照场景功能分类，总计有数十处处场景，以个人、消费、娱乐、户外与特殊服务为划分依据。玩家登录自己的角色，要在其中生活、娱乐、交友、婚姻……一切参照现实生活提炼主题。每个角色都有自己的金钱收入，而收入将被用于游戏中的各种消费与娱乐形式。另外网络游戏所需要的一些基本功能也全部齐备：如在线聊天、留言、网络寻呼等等。总体而言，游戏提供的是一个完整的虚拟社区生活概念，它源自真实生活的基础，并被赋予了相当的趣味性。



《非常男女》作为一款生活化的图形MUD游戏，其内容将以展示现代都市生活为游戏主线，这点完全有别于司空见惯的战斗与杀戮游戏。而游戏世界——“非常都市”作为一个充满浪漫真情的地点，将成为联结所有异时空世界的中心点。玩家的游戏目的与主要游戏内容，就是利用系统提供的各种功能，去努力寻找到自己的知心爱人：别忘记，这可不再是NPC，而是活生生的玩家对象哦！而在网络游戏中引入角色剧情，甚至为将近20个角色都设计出各自的网络组合结局……这也是完全区别于普通网络游戏的重要特点之一。

纸娃娃是《非常男女》的核心内容，为此小组准备开发一套完整的纸娃娃动作与表情系统。它主要包括角色造型、动作模板、表情符号、服装更换与自由染色5大部分，基本上，游戏中提供的大部分场景都可以看作是一个图形界面的聊天室，玩家可以控制自己的角色在其中进行文字化的在线聊天，同时可以即时地做出各种动作与表情造型，并且更换自己的服装与发型颜色……从而塑造出一个独特个性的自己。关于该点设定，目前获得的资料不足，看来只有期待游戏发布以后的亲身体会了！另外游戏中没有练功和战斗的设计，各种升级系统都充满生活化的色彩。比如金钱，不再是杀怪物得到，而是由自己的守护天使定时地给予帮助。

总而言之，《非常男女》是一个建立在Internet上的图形化开放式RPG游戏，玩家在游戏中扮演属于自己的角色，在养成的基础上实现人与系统、人与人之间的互动，面对的游戏对象主要是16到20岁之间的少男少女玩家。角色主要有王子、公主、超人、精灵等20余种。而且游戏还为每个角色都提供了自己的特殊剧情，象超人是为了地球探险而来，公主是因为父亲的逼婚而出走，小猫女是因为丢了自己的宠物小猫，正在到处寻找……虽然每个角色的故事原因不同，但是目的都是一样的——在非常都市中相会，通过自己的努力，找到自己的梦中情人并最终走进婚姻的牢笼。

说到底，人是可悲的，是自我欺骗的。人喜欢虚幻的东西，那么我们就不妨专门来制造它。



北京似乎只有在这个季节才能真正让人感觉惬意一点，春天有风沙，夏天的地表温度可以超过40度，走到哪里都被汗包裹着,冬天还没经历过，不过相对于从哈尔滨来的我，似乎也没什么障碍。但是象现在这样真正可以用“天高云淡”和“秋高气爽”来形容的天气，似乎是我来北京后第一次遇到，心里正在筹划什么时候出去野游一次，呼吸一下新鲜的空气。但是，那至少要等待赶完这篇东西再说了。

反击

Counter Strike

最近一直在和朋友们疯狂地玩一个游戏——《反击》Counter Strike，一个基于Half-Life的扩展包，模拟的是特种部队与匪徒作战的题材。大家恐怕对这个名字比较陌生吧，但是实际上，根据调查，《反击》是目前为止世界上玩者数目最多的在线游戏。在国内被宣传地风风火火的QuakeⅢ，在国外却落到第3位，远在《反击》之下。



更加有趣的是，到现在为止，这个让无数人疯狂的《反击》还只是一个Beta版，制作组似乎没有受到发行商的什么约束而得以非常悠闲地开发着这个游戏，一个测试版的游戏能吸引这么多人，似乎也是前无古人的事情了。

实际上，在近年的游戏市场上，以真实作为卖点的FPS大行其道，从早期的SPEC OPS，到近期的S.W.A.TⅢ，似乎每个厂商都把目光对准了街道中的战斗小分队。但是正如QuakeⅢ一样，机器对手远远不如同真人对手那样危险，而真人队友也明显比BOT要聪明和稳妥得多。在这个游戏中，你是恐怖分子或反恐怖队伍中的一员，你需要和你的队友一起在敌人的弹雨中前进。

就本人的游戏感觉来说，如果向一个不太熟悉的人介绍这个游戏，我会说出：“类似DF”的话，但是实际上，这个游戏从任何方面都大大超过了DF和其他



同类游戏。首先，游戏中引入了金钱概念，你需要在战斗中尽量夺取胜利来赚取金钱，如果你没有钱，你就不可能购买武器。这不但符合事实，也对游戏的平衡性大有帮助。其次，游戏的图像和操作要远远胜于DF，毕竟是以QuakeⅡ的引擎做基础，先天就比较优良。

第三点，恐怕也是最重要的一点，《反击》中的团队概念要超过任何一个多人FPS游戏，网络提供给人的交流性在这个游戏中被发挥得淋漓尽致。从目前的趋势上看，团队合作题材的游戏受欢迎程度是最高的，而CS无疑能最大程度的体现团队的概念……我们不需要一个万能的战士，我们需要一个配合紧密的小组。

说到这里不由得想谈一谈最近的网络FPS热潮，都说网络游戏的主题是毁灭对手，但在我看来网络游戏的主题更应该是合作——UO里的宣传语是“与我同行”，而QuakeⅡ的CTF模式到现在还是被无数爱好者捧在手里把玩。毕竟就我而言，与真人的队友配合的感觉是极其爽快的，而《反击》在这方面绝对是一把好手。在游戏中你需要和你的队友一起突击，让你的队友占据狙击位置之后你手持M4A1和你的队友借助掩蔽物实施2人突进……Mmmm，那种感觉确实是不错。

还有一点就是，游戏是基于真实战术设计的……在这一点上这个游戏要超过目前的所有以真实战术为题材的FPS游戏，无论是从人员、武器还是战斗风格，无一不是以目前的特种部队作为真实参照物的，在游戏里你可以手持目前世界上各种真实的武器，用真实的战术面对着真实组织的恐怖分子或敌人。我因为这个游戏还确实好好研究了一下特种部队的战术手册。

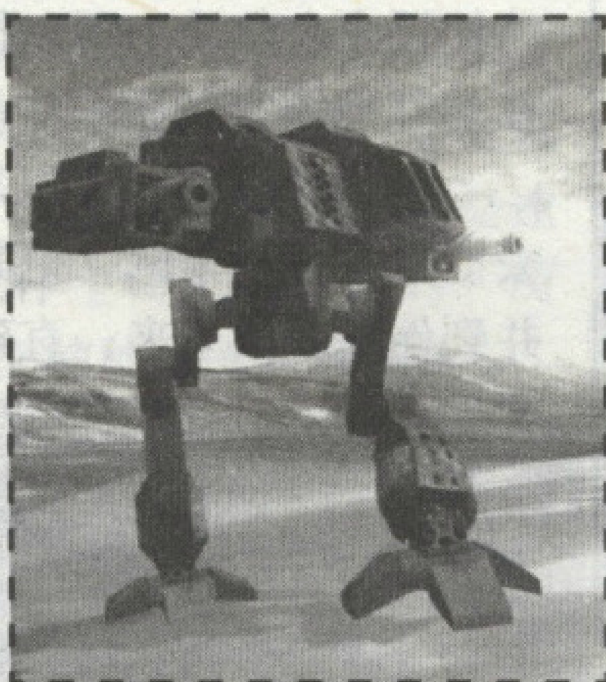
因为真实，所以战场上不会有补血或弹药出现，每个人只要被打中两三枪就绝对会死亡，所以你只能和你的队友一起前进，你的队友向门里投掷眩晕弹，然后你和另两名队员冲进屋子狂扫，确实很有特种部队的风格。而有的时候看到你的队友为掩护你而倒下……那种感觉确实难以形容。

目前这个游戏在国内还没怎么兴起来，大概是因为没有什么人宣传的缘故吧，呵呵，本人做了一个《反击》的专题站——Cschina.yeah.net，大家可以来看看。

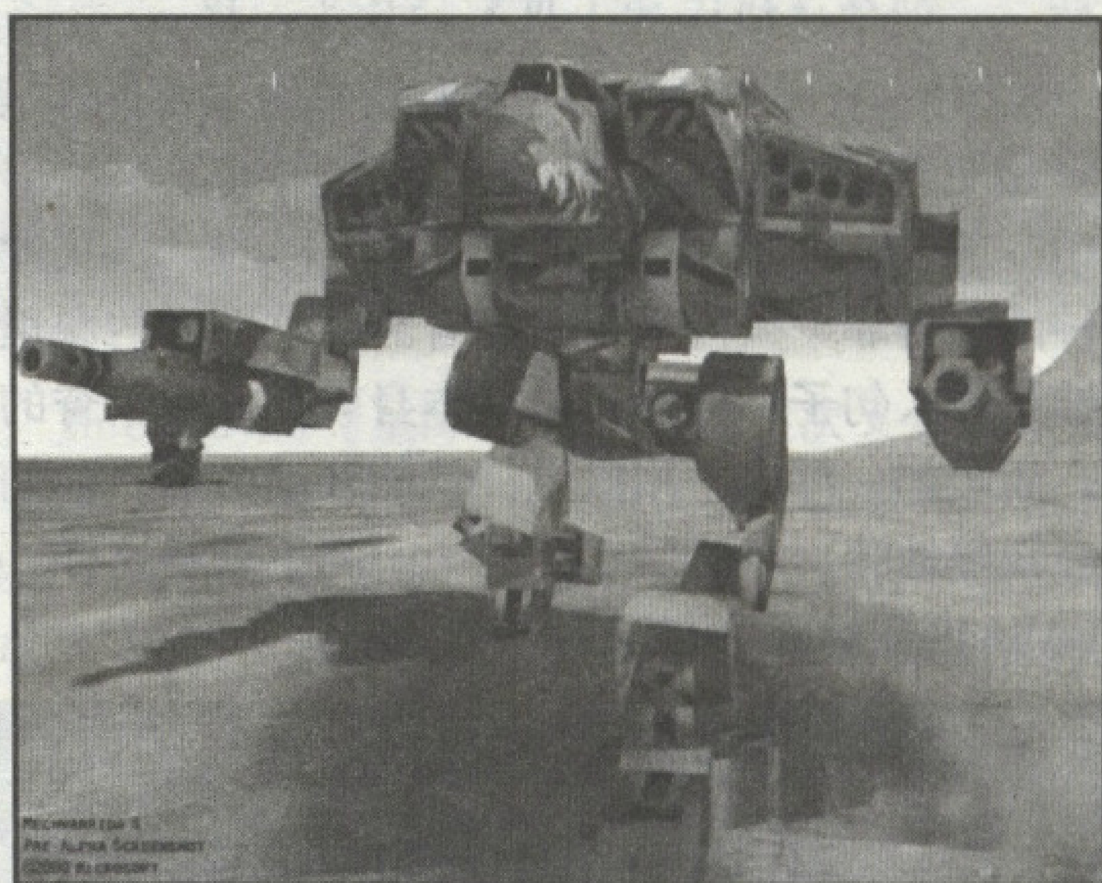
机甲战士Ⅳ

Mech Warrior Ⅳ

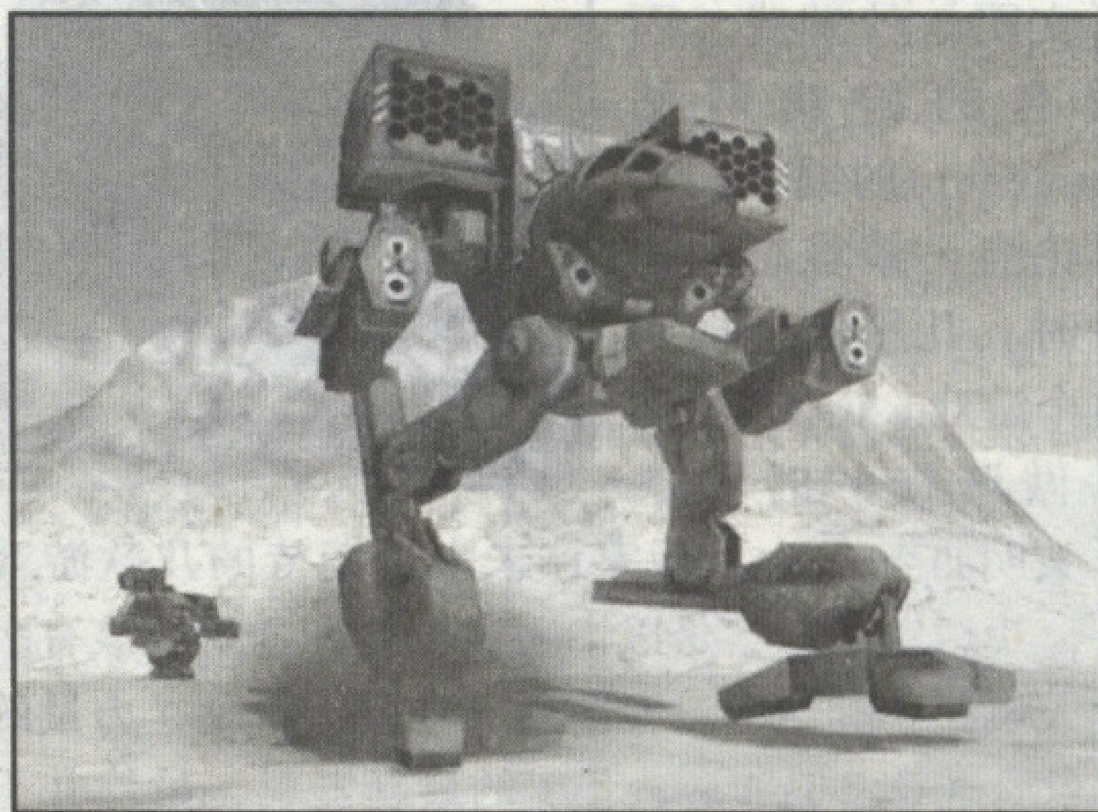
我不知道国内有多少人玩过《机甲战士》，也不知道有多少人喜欢它，迷恋就更谈不上。这一款在欧美红得发紫的游戏在我们的身边似乎没有掀起太多的波澜。这大概也是文化差异的又一个体现吧。在YAHOO和INFOSEEK上，只要你键入“MechWarrior”，再按下“search”，就可以看到几千个专题站点一页页的跳动出来。实际上，在欧美，《机甲战士》就如同Doom、Quake这些充满个性的游戏一样，几乎已经升级成为一种文化，成千上万的爱好者无时无刻不在痴狂地交流和探讨各种机甲的技术指标。据说在MechWarriorⅡ圆了很多人一个驾驶机器人作战的梦想，这部Activision在1995年推出的巨作直到现在为止，仍然是模拟机器人游戏中的翘楚之作，同时这部作品也确立了FASA在模拟机甲类游戏界的地位。游戏中包含了一个庞大而复杂的故事线，而且制作者还令人难以置信地详细设定了各种机甲和武器的参数，这些东西把玩家们带到一个真实的Mech世界中去，而很多人就在里面乐此不疲。



那之后FASA从Microprose跳到了Microsoft，《机甲战士Ⅲ》前面就赫然加上了蓝天白云的动画。MW3给人的感觉一般，只能说是优秀作品的延续，而不能说是一个新时代的开始，不过也并不是什么东西都能承担新时代的奠基石的。



在Mech世界里，机器人大致可以分为两类——Mech和Gear。Mech是有着庞大身躯和惊人火力的怪物。一般重量在60吨到100吨左右，高度超过10米，装备着足以媲美战列舰的火炮和导弹。而Gear相对来说就袖珍得多，重量在10吨以下，高度不超过4米，武器也相应弱势不少。实际上，和如同屠城机器一样的Mech 相比，Gear更象轻型盔甲。因为其重量轻，所以机动性也就相对要好不少，玩家可以操纵它跑动、匍匐、翻滚、起跳。由于其体积小和机动性高的特点，Gear主要用于巷战等近距离遭遇战上。



FASA在今年的E3上展出了《机甲战士Ⅳ》，引起了很大的轰动，那些铁杆的机甲游戏迷对自己喜爱的系列的热衷度是惊人的。

根据游戏设计者的形容，《机甲战士Ⅳ》的目标是要给玩家更高的自由度。实际上机甲的世界是由一个庞大而复杂的故事线组成的，游戏开发小组对新一代机甲游戏进行了一些改动，从而令玩家能够更加随心所欲地来完成游戏。

和所有续集一样，《机甲战士Ⅳ》的世界也将比

前作扩大许多倍，游戏中共计会出现15种地形，其中包括沼泽、森林、雪原和城市乡村。实际上我一直觉得在一个高密集度的现代化城市里作战是一件很爽的事情——就象《机甲战士Ⅲ》的片头一样。

根据报道，FASA在新一集游戏中的主要目标是让玩家能更简便进行游戏的操作，制作组甚至放出了“用一部8键手柄就能完成游戏”这样的风。我肯定这种话会得罪一大批机甲狂热者。在这些人的眼里，能够象输入句子一样操作机甲本身就是非常荣誉的事情。而假如一部机甲用操纵杆就能开动的话，他们肯定会轻蔑地哼一声然后走开的……高手就是这样。看来FASA也开始吸引初学者了吧，呵呵。

力量的召唤Ⅱ

Call To Power Ⅱ

这个世界上如果有什么游戏可以被上流阶级所认可，我想恐怕就只有《文明》（Civilization）一个了，这款由著名游戏制作大师Sid Meier所监制的游戏，几乎风靡了整个PC游戏的所有阶层。记得在一篇评判游戏的文章里曾说，国外的历史课老师曾给学生留作业，其内容就是让学生们去玩这款《文明》的游戏，而著名的游戏网站Gamesopt的编辑们在讨论自己最难忘的游戏时，几乎都会提到这个游戏。CNET的网站做调查的时候，《文明Ⅲ》成为了玩家在未来最期待的几款游戏之一，我想这些资料足以说明这个系列的游戏该有多么让人疯狂和痴迷吧。在前两天在网上看到《力量的召唤Ⅱ》（Call To Power Ⅱ）的最新资料，虽然并不是很多，但是想来也有很多人会关注吧，于是先暂时先翻出来给各位曾经是《文明》系列的FANS或者还不了解这个系列的玩家看看先吧。



在1999年文明的资料片《力量的召唤》发售，老实说，这款作品对于文明这个游戏的整体构思并没有带来多大的改变，但是仍然有无数的玩家竞相购买，并很快就沉迷其中。Activision当然不会就这样把这个会赚来无数银子的题材就这样浪费掉，于是那款资料片的续集也慢慢地出现在我们面前，这就是《力量的召唤Ⅱ》。游戏让玩家从公元前开始控制一个国家直到未来的公元2300年。游戏的目的是操控自己的国家来击败其他的国家，并努力让自己成为世界的霸主，玩家可以在长达6300年的过程中看见不同时期的战斗武器以及政治的发展和文明的进步。



在本作中，将不会出现前作曾广受争议的空间探索功能，哪怕未来的科技再怎么发展也不能达到了。另一个变化就是Activision自身吹捧的多样化外交系统，人工AI将在作品中被大大增强，它们对你使用的策略和对其他国家的态度而做出更灵活的反映态度，不同的外交策略将使玩家在发展自己的文明中发挥更大的效果。比如敌人在进攻你的领地之前会调查你的外交情况如何，如果玩家的外交情况非常好，敌人将会考虑跟你联盟，否则将决定跟你作战。良好的外交将使玩家在政治上可以摆出灵活的姿态，同时还可以在与其他国家的贸易中获得更多的利益。

如果你喜欢，可以靠着自己纯粹的武力来取胜，去征集大量的军队，把其他的文明国家一个一个地吞并到你的版图里来，直到整个世界只有你的唯一一个文明为止。当然，游戏还提供了许多其他的方式来取胜，比如使用前文提过的外交就是一个很好的方式。游戏中还将提供给你总理大臣和顾问来帮助你做出决定，让你在征服世界的道路中走着一条最好的捷径。



本作品将在今年的秋天上市。

嗯……美丽的景色在窗外招手呢，还是不免感叹天气真是好啊，好了好了，本次传书到此结束，诸位下月再见。

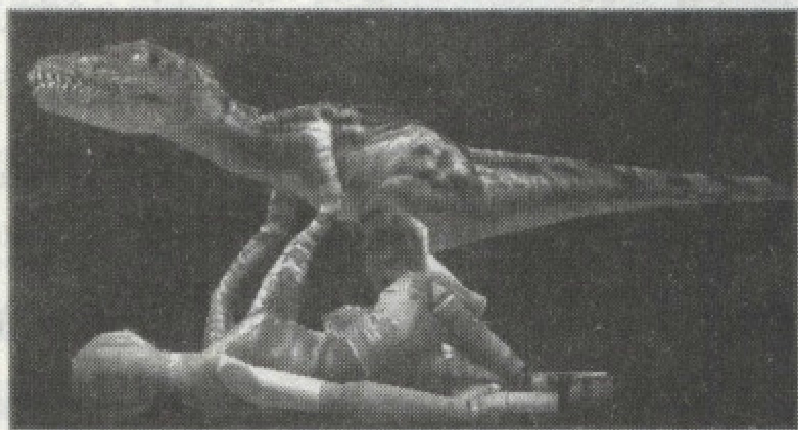


恐龙危机
Dino Crisis

游戏类型：动作冒险
制作：Capcom
发行：Ubi soft
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

好象Capcom特别喜欢"危机"二字，一个《生化危机》系列就已经把玩家弄得神魂颠倒，现在又搞出个《恐龙危机》，哎，也是笔者不争气，偏偏忍不住一试，从此泥足深陷。

从形式上看，《恐龙危机》和《生化危机》基本相同，甚至二者的引擎都是同一个，不过，换了个新的情节，给人的感觉就不一样喽。你一定还记得《生化危机》中各式各样的僵尸吧，流汤儿的、掉眼睛的……其实想想，它们的威力大部分来自人的恐惧，毕竟，腐烂的人体还能有多大力量呢？不过，这次就不同了，敌人换成了恐龙，恐龙知道吗，无论是速度、力量、反应，都不是现存生物可以比拟的。所以，玩家即使克服了恐惧，面前的敌人一样危险。



当然，毕竟《恐龙危机》是以解谜为主，玩家的大部分精力将耗费在解谜和开门上，虽然战斗始终贯穿游戏，但玩家体会更多的将是隐藏在背后的恐惧。也许在经历太多的战斗刺激后，玩家面对再强大的敌人也会失去激情，而在《恐龙危机》中，这种东方式的恐怖感不是一勇之夫所能应付的。游戏场景依旧是恐怖的街道和阴森的实验室，而诡异的剧情赋予这一切生命，令人觉得总有一双眼睛在紧盯着自己。

《恐龙危机》虽是一款建立在老框架上的游戏，但丝毫没有陈旧之感，只是在画面上能够依稀看到《生化危机》的影子，而随后的战斗将令你忘掉一切。

星际迷航——新世界
Star Trek: New Worlds

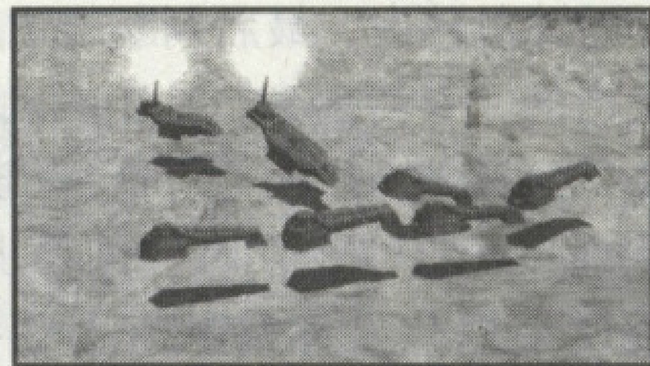
游戏类型：即时战略
制作：14 East
发行：Interplay
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×

Interplay的《星际迷航》系列这次又给玩家带来了惊喜，在《星际迷航——新世界》玩家将不在浩瀚星海中驾驶飞船战斗，而是在坚实的土地上指挥坦克作战！没错，象一款时髦的3D即时战略游戏那样。



《星际迷航——新世界》的故事发生在这样的背景下：Romulan在一块中立区域进行试验，偶然间发现了一种极具价值的新物质，这种物质无论对Romulan、行星联盟还是克林贡帝国都是至关重要的资源，于是双方都开始在这里登陆、移民……一个传统的理由导致了新的冲突。

这款游戏突破了《星际迷航》是太空游戏的界限，让"星际迷航迷"们可以在熟悉的故事背景下过一回即时战略的瘾。游戏在画面上还算出色，整体色调比较明亮，看上去很舒服，不过在建筑和作战单位的制作上还不够精细，这点也是目前所以3D即时战略游戏的通病。在操作上，《星际迷航——新世界》基本承袭传统即时战略游戏，只是通过游戏提供的各种观测视角，玩家可以更方便地操作和观察战场。



最近颇出品了一些3D的即时战略游戏，由于技术还不成熟或者是受到硬件的限制，游戏的画面都无法和传统的2D游戏相比，不过其先进的视角提供是不小的卖点，而且3D即时战略越来越成为一种趋势，相信随技术的进步，困难最终能够克服。

话说在某个非常非常遥远的海岛上住着一群Gobbos。他们既可爱又善良，因此整天过着无忧无虑的幸福生活。Gobbo的首领Rufus更是将Gobbos的优点表现得淋漓尽致——当他发现一个被遗弃的小鳄鱼时，就毫不犹豫地就决定收养它，并开始了悉心调教。没想到这一偶然的事件，却最终改变了Gobbos的命运：当邪恶卑鄙且残忍的魔法师Dante爵士出于对善良快乐的Gobbos的刻骨嫉恨，派手下抓走包括Rufus在内的所有Gobbos后，勇敢的小鳄鱼不顾一切地投入“拯救爸爸Rufus”的行动中去。经过千难万险，小鳄鱼最终打败了Dante爵士，救出了“爸爸”以及所有的Gobbos。Gobbo山谷恢复了往日的平静，小鳄鱼开始了幸福的成长历程。



可是更为“邪恶”的FOX INTERACTIVE公司由于看到小鳄鱼的冒险故事获得了许多动作游戏迷喜爱，就决定让小鳄鱼继续享受“成长的烦恼”。他们让一个古怪的瓶子突然出现在正在海边散步的小鳄鱼的面前，而瓶子里的“找寻失踪多年的孩子”的字条以及一个小鳄鱼的足印，象是在小鳄鱼平静的心湖中投了块大石头。幼稚的童心显然承受不了这种刺激，不知所措的小鳄鱼决定向“爸爸”——Rufus求救。Rufus听完了小鳄鱼的报告，又仔细检查了字条，再经过一番深思熟虑，最后判断出这是小鳄鱼父母发出的“寻鳄启事”；Rufus决定让小鳄鱼主动去找寻自己的父母（FOX INTERACTIVE的阴谋目的初步完成）。一听说小鳄鱼要离岛找父母，岛上所有的Gobbos都开始忙活起来，因为他们要为心目中的英雄——小鳄鱼制造一个大秋千，以便把小鳄鱼弹射到一个更为遥远的海岛上（他们认为小鳄鱼的父母也许在那儿）。于是，小鳄鱼开始了它的“千里寻亲记”。

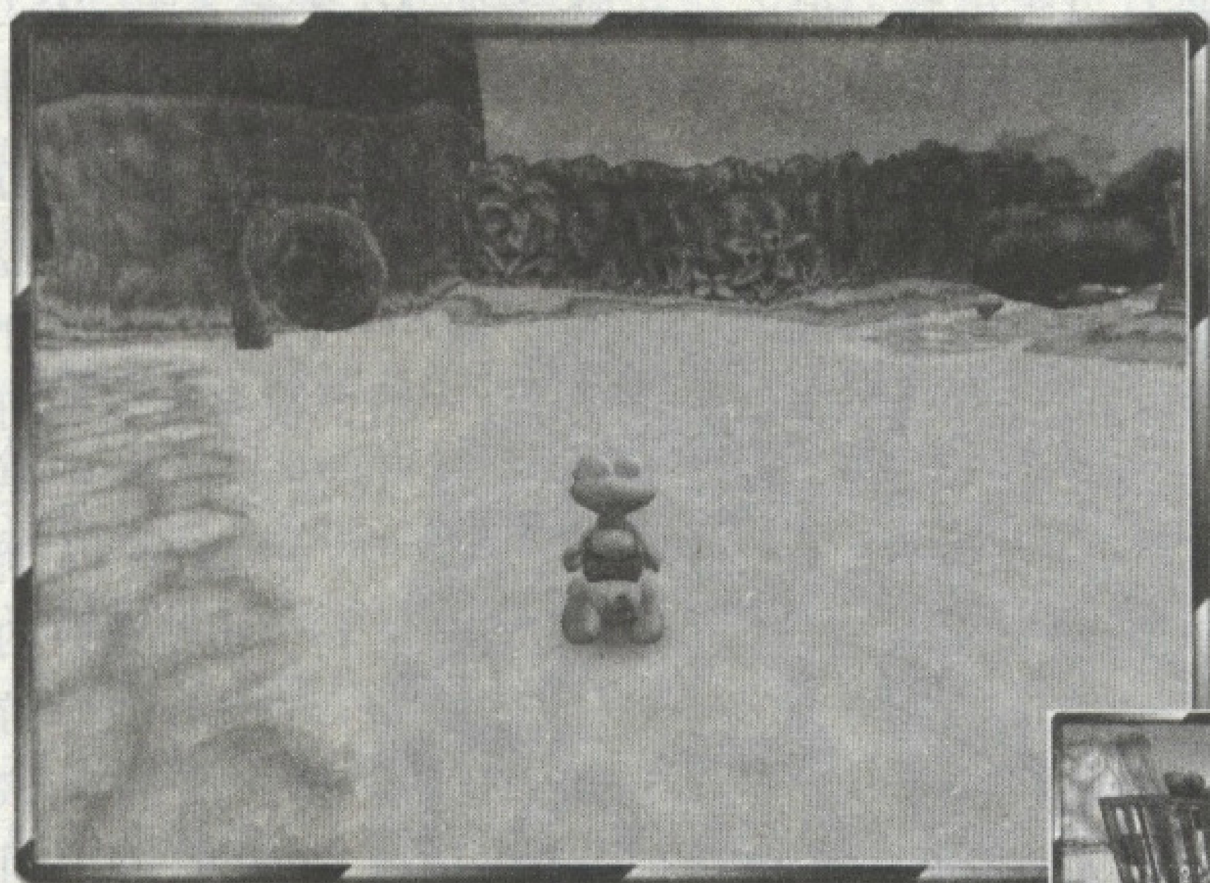


当我们的小鳄鱼平安到达目的岛后，发现该岛比“家乡岛”大许多，但却同样有Gobbos。可奇怪的是这个岛上的Gobbos并不团结，他们分成了the Sailor Tribe、the Cossack Tribe、the Prehistoric Tribe和the Inca Tribe共4大部落。这4个部落的Gobbos居住在截然不同的环境里，因此在建筑风格、穿着打扮上都有很大的差别，而且这些Gobbos们还面对着不同的困难；但是他们在一点上是相同的——他们都有着Gobbos善良可爱的另一面——胆小懦弱，因此都期待着小鳄鱼的帮助（有没有搞错，居然把希望寄托在一个半大的外乡“孩子”身上，FOX INTERACTIVE太黑心了）！而且小鳄鱼还必须帮助这些可怜兮兮的Gobbos，不光是因为被他们“泪汪汪”的双眼所打动，更主要的是由于游戏中的特殊设定。游戏已不是早先的线性设计，小鳄鱼有了一定的自主权，可以在每个Gobbos部落的村庄接受任务；而只要完成了足够数量的任务之后，就可以去找村中的Swap Meet Pete，让他带小鳄鱼到达另一个Gobbo部落（既可以是没去过的也可以曾经到过的部落），这样就不用再象原来那样面对永无止境的挑战了。话虽这么说，可是真要想放弃某些任务还确实不容易，因为小鳄鱼将因此错过很多隐藏的关卡，甚至根本无法结束游戏。

游戏中每一Gobbos部落中都各包含5个普通关和两个总关卡。在每个普通关中都隐藏有100颗普通水晶和5颗彩色水晶，小鳄鱼必须象早先一代中解救Gobbos一样，到处找寻它们；而如果想全部找齐不完成所有的任务几乎是不可能的。可是如果能帮小鳄鱼搜集到50颗普通水晶，可以恢复一点生命；如果找齐的话，就可将所有失去的生命点恢复；至于彩色水晶就更是重要了，那是进入隐藏关所必备的道具：如果小鳄鱼找到了一关中全部5颗彩色水晶，将会得到一座Golden Gobbo的雕像（也许是打开一扇通向雕像的门，也许是带你飞去雕像所在地的气球……总之能拿到雕像）；当小鳄鱼在一个部落拿到了

所有的雕像并打败了总关卡的老怪之后，将能够进入一个藏有Jigsaw Piece的隐藏关，小鳄鱼必须找到它；当小鳄鱼找齐了4个部落的Jigsaw Piece之后，将会出现一个“迷失的关卡”——这才是游戏的真正关底。

既然游戏中有一大堆任务要完成（其中有些任务的难度几乎超出想象），而小鳄鱼还是来到了一个相对陌生的环境中，不过好在FOX INTERACTIVE总算心没有黑透，为小鳄鱼设计了更为丰富、有效的动作，使得那些高难度的任务有了完成的可能：



攻击：小鳄鱼可以用两种不同的方式发起攻击：一是按空格用尾巴有效地攻击坏家伙；其二是践踏，要按两次X键（第二次按X键时一直按住按键不放，小鳄鱼会一次践踏多个物品）。

侧身行走：如果小鳄鱼站着不动，按A键或者S键可以让它向左或向右侧身行走；如果在行动过程中，分别使用这些按键可以使小鳄鱼按一定的倾斜角度移动。

攀爬：小鳄鱼可以攀爬某些覆盖着藤本植物的墙壁：只要将小鳄鱼移动到这些长有藤蔓的墙边，按向上键即可爬在墙上，之后就可用方向键控制它上下左右移动；如果按了跳跃键（A键）它会脱手滑落，但通常会在短距离内重新抓住墙上的藤蔓植物。

推 小鳄鱼能够推动某些箱子以及另一些物品，小鳄鱼只要站在这些物品前，按住向前键即可。

捡拾、投掷：小鳄鱼只需从物品上走过即可将这一物品拿在手中；当小鳄鱼手里拿着物品时，虽然仍然可跳跃（但是不能进行特殊的跳跃），这时如果您按空格键，小鳄鱼将把手里的物品向前方投掷。

三级跳：连续快速的按3次X键并按住不放，小鳄鱼便可借助尾巴的力量高高跃到空中，这下可以比普通的跳跃动作跳得更高。

弹跳：当小鳄鱼跑动时，同时按A键和S键可以进行一次腾空弹跳，这一动作可以跳得更远。

Gummi Savers弹跳：这一动作是指跳至Gummi Savers上，可以让小鳄鱼弹跳到一些正常情况下不可能达到的特殊地点。游戏中共有3种Gummi Savers，分为蓝、红、绿三色，每一种可以让小鳄鱼弹跳到不同的高度。

游泳：小鳄鱼可在某些水域中游动，用方向键就可操纵；同样，也可以按A键跃出水面回到陆地（如果小鳄鱼手里拿着物品，那么跳入水中时将丢弃物品）。

这么多的动作，就是为了使得小鳄鱼在面对各种困难的时候，能够更有效地解决困难，但这也带来了比较复杂的控制问题。FOX INTERACTIVE居然想到了让多名玩家共同控制小鳄鱼的好主意。通过游戏中增加的一个“有趣的”的选项——协同游戏选项菜单，玩家可以对每一个独立的游戏控制器分别开启或关闭“共同控制行动动作”、“共同控制攻击动作”、“共同控制跳跃动作”和“共同控制侧身行走动作”等6项功能。这样，每个玩家都可以控制小鳄鱼的部分动作。

除了繁多有效的动作外，小鳄鱼可以操纵很多交通工具以及使用特殊道具更容易地完成任务，如“驾驶”矿车、荡荡索、“踩”雪球、控制特殊的Clockwork Gobbos等等，在这些时候游戏中还会出现很多“搞笑”的镜头，会给游戏增添很多乐趣。

对了！“黑心”的FOX INTERACTIVE公司为了挣钱，还对小鳄鱼的冒险环境加以改进。虽说在镜头切换上还有些不如人意的地方，但是整个游戏画面从色彩搭配、纹理贴图、透明效果等方面来看都相当不错；而游戏的音乐音效，也配合得不错，给人以很协调的感觉，这一些完全可以令玩家满意。

总评 81

制作	FOX INTERACTIVE	类型	动作冒险
发行	FOX INTERACTIVE	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



"if I cannot bent heaven
I shall move hell……"
Vilgil
"如果我不能选择天堂，那我就去地狱……"
——维吉尔

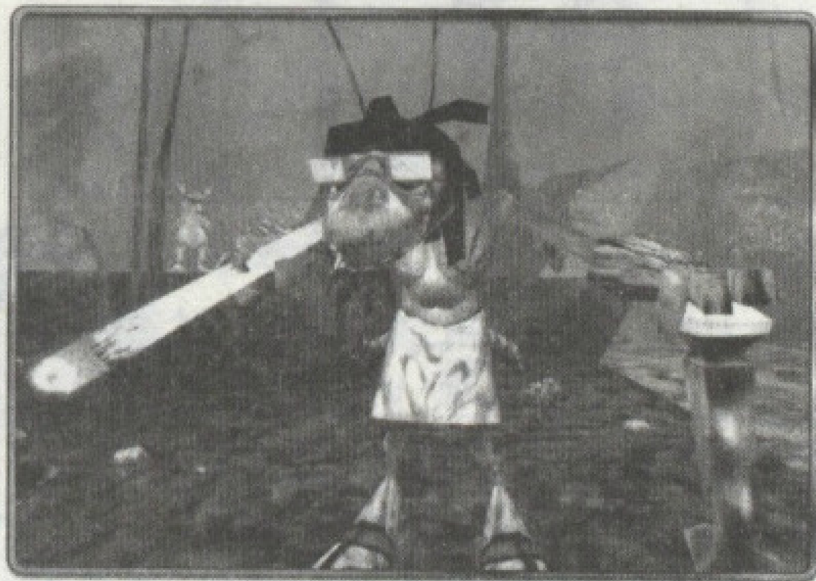
重金属 FAKK2

Heavy Metal: FAKK2

北京 游侠创作室：ALI

《重金属》（Heavy Metal）于20世纪80年代初期由漫画改编成电影，而电影一经推出即在美国引起了轰动效应，影片横跨了11个相互间无甚关联，甚至不协调的故事。那种思想上的扭曲和强烈的摇滚韵味，就好象是梦中呓语，被当时的激进青年视为经典。随着影片的成功，电视、卡通片、玩具、书籍和服饰等等，使得《重金属》系列成为一种文化，表达着美国一代代激进青年心中的呐喊和宣泄。包括之后出现的几支著名的摇滚乐队，比如说PRINCE，U2等等，都有关于《重金属》的摇滚乐问世，于是，"重金属"文化似乎已经演变成了一种特定的范畴，似乎只有一代代的青年才能真正感受到这种文化的魅力。

时隔20年，哥伦比亚影业公司为当时那部塑造了20年文化的影片《重金属》再塑金身。影片将采用现代最新特效，展现史诗般宏大的场景以及影片中那个性感迷人的女主人公Julie。虽然影片还没推出，却被聪明的游戏公司Ritual看到了机会。他们决定根据这部同名电影而改编出一款3D动作冒险类游戏，并聘请了电影的编剧Kevin Eastman作为游戏的编辑，以保持电影情节的原汁原味。而这部据说是今年最受期待，也是最好的一个3D动作游戏，就是——《重金属——FAKK2》（Heavy Metal：FAKK2）。



说起游戏的开发公司Ritual，我们不得不提起Ritual的第一个独立游戏《原罪》（SIN）。《原罪》被Ritual开发了两年的时间，但结果并不令人满意，甚至可以说是失望。因此，Ritual也一心想挽回败局，因为他们拥有不少在3D Realms《毁灭公爵3D》的开发中接受过洗礼的程序员，快节奏、机智与急智、永恒的人物性格是这些人制作游戏的标签。因此，他们在一年前就决定了这款《重金属——FAKK2》的开发任务。而早在半年前，我们就在很多的游戏杂志上看到了《重金属——FAKK2》的介绍，很多著名的游戏杂志评价它是今年最值得期待，也是最好的一个3D动作游戏。原因是该游戏采用了目前美国最流行的"重金属"文化为背景，并借着同名电影《重金属——FAKK2》即将上市的良机，改造了主视角射击游戏QUAKE Ⅲ的超级3D引擎，展现了美丽而勇敢的女主人公Julie矫健的身姿和离奇的冒险经历。

游戏借用了一种流行的时尚，但是其魅力绝对不是因为游戏的故事，而是在于游戏的定位上。由于游戏号称是新千年最顶尖的3D动作游戏，其改良自QUAKE Ⅲ的引擎构造的画面也将是我们所见的3D游戏中最流畅的画面。当然，也有更多的玩家可能期待的是游戏引擎之外的一些亮点：比如说游戏的背景音乐将有着浓郁的摇滚色彩，游戏中将出现很多高度模拟现实的血腥场面，全新的武器系统将支持女主角同时手持两把武器……

游戏的引擎

一个动作游戏的基础是引擎，因此《重金属——FAKK2》最大的亮点也是这个自著名的主视角射击游戏QUAKE Ⅲ改良后的超级3D引擎了。把主视角的引擎引用到了第三人称视角的游戏上，你是否觉得有点不可能呢？当我们进入游戏之后，第一感觉就是其华丽的画面，连飞行的小鸟都是全彩的，而贴图多而光

滑，的确有QUAKEⅢ的感觉。尤其是那些即时生成的动画，虽然这段时间很多游戏都有了这种先进的技术，但是能做到这样的华丽程度而和其他游戏场景非常贴合的地步的，就很少见了。在这样的引擎支持下，整个FAKK2的世界宛如世外仙境，色彩和细腻程度让人叹为观止，更令人惊奇的是即便是在1600×1200的分辨率下也能顺畅运行。在这种精美设计面前，我们首先是肯定了游戏成为今年最顶尖的3D动作游戏的第一个基础，拥有目前最好的第三人称视角3D引擎。

开发小组在QUAKEⅢ的引擎中加入了一种名为“骨架系统”的新型设计，是为了使游戏中的女主角Julie小姐更漂亮。因此，这种所谓“骨架系统”为Julie小姐雇用了专业模特进行设计，Julie的一个行动周期（比如说转身）就几乎有1.4Mb的数据要读取。为了使整个游戏的卖点——美少女战士Julie更加美丽动人，这种改良可以说是集中了所有游戏开发人员最大部分的精力和智慧。当然，游戏引擎的特点也不只是突出女主角的，还有诸如VRML菜单、微粒系统和光影效果等等改良。也许是《古墓丽影》系列的成功，使得很多的游戏女主角都希望能超过劳拉，因此在女主角的设计上下点工夫也是很值得的。不过在进入游戏之后，我还是感觉Julie小姐的确比不上劳拉小姐，虽然Julie小姐的造型更加逼真和生动，但缺乏劳拉的灵性。



游戏的背景

游戏的背景是即将上映的《重金属——FAKK2》的电影续集的内容，也就是在第一部影片中，Julie在神圣大陆上击败God Lord Tyler后的30年之后。在那块神圣的大陆上又出现了一个名叫Gith的大魔王，他率领着一群太空海盗入侵了Julie的家园，并肆无忌惮地烧杀抢掠，无恶不作。于是，美少女战士Julie拿起了武器（她可是能双手用不同武器），一手持剑一手持枪，投入了保家卫国的战争。战争是残酷的，同时也需要智慧，游戏中包含了冒险动作和冒险解谜两种主要的模式！



《重金属——FAKK2》电影和游戏的编剧Kevin Eastman曾经参与过著名漫画系列《忍者神龟》的创作，而这款游戏，也将由他描绘游戏背景。游戏其实是从电影结束的地方开始的，相当于电影的续集，由于不再局限在剧情的框框内，无疑能为看过电影的玩家带来更加新鲜的感觉，当然相应的工作量也成倍增加，对制作者来说是个很大胆的决定。挑战虽大，但是也符合了Kevin Eastman的理想，他曾经说过：“我很早以前就想为寻求刺激的青年人制作一部个人英雄主义式的冒险作品，由女明星来担纲主角”，而现在，他在这款游戏中成功地实现了理想。整个游戏的故事连贯而衔接，紧凑而轻松，从Julie轻松漫步在庙宇圣地中，一直到最后庙宇圣地战斗结束。玩家们被融入了美少女战士Julie的传奇故事中，要不是游戏的难度限制，几乎每个人都想把游戏一口气玩通关。

游戏的三个部分

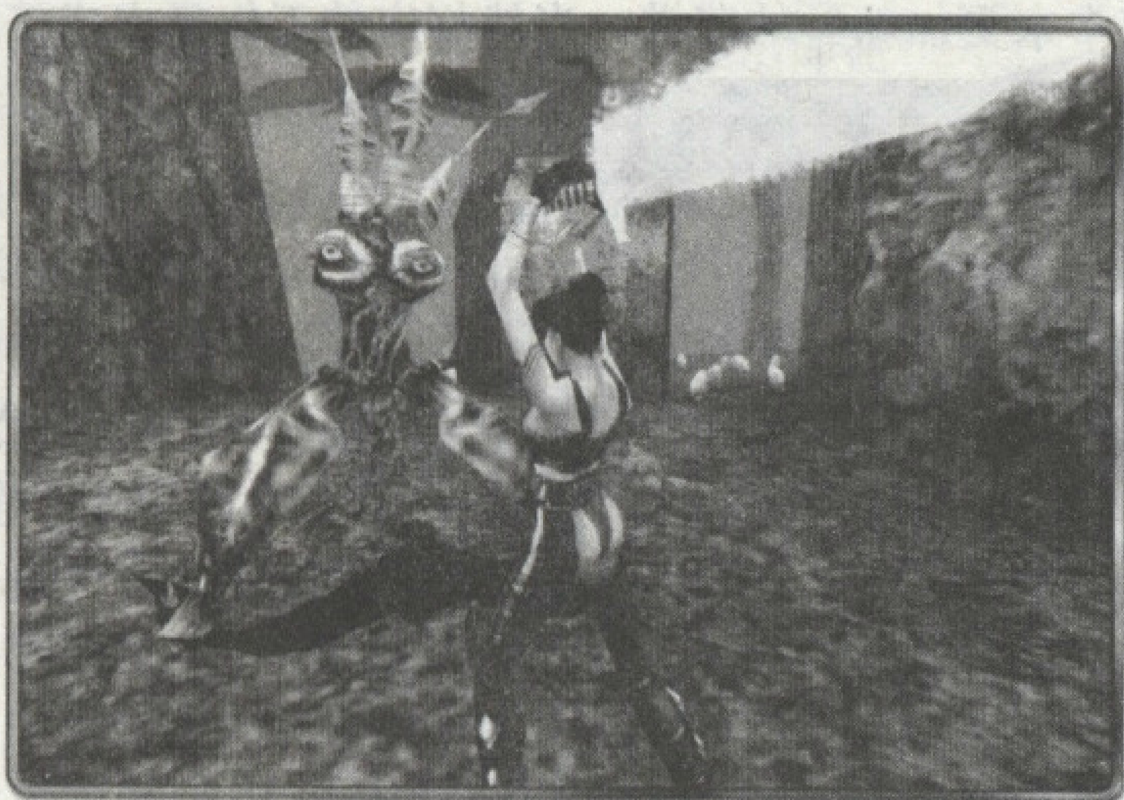
一口气玩通关确实是非常具有挑战性的，因为游戏被分为了风格上有着明显变化的三个部分。这种设计也是在以前的第三人称动作类游戏中比较少见的，也许是受到《古墓丽影》中劳拉开车、游泳等等的启发吧。在《重金属——FAKK2》中，更是强调了风格不同的关卡的区别。这三个游戏部分都强调了各自独特的风格，而由它们的共同点而巧妙地连为一体，确实是动作游戏关卡设计中的全新创意。

游戏第一个部分，Julie轻松漫步在自己美丽的家园中，在一个个的提示下，完成一系列的训练。在这个关卡中，可以说是比较开放自由的，Julie可以同自己的邻居谈话，为他们完成各种各样的任务以换取装备，学习各种战斗技巧等等。而直到Gith海盗入侵后，气氛急转直下而变得非常紧张，Julie要通过前面学习到的各种战斗技巧去对付强大的敌人，最终来到Eden的沼泽地区寻找Heart of the We（众人之心），那是一个可以结束战争的神秘物品。



进入这片沼泽地后，游戏进入第二部分。老实说，第二部分并不很出色，其实也不太符合动作游戏的风格，因为根本就没有敌人，只有一个接一个的跳跃难题。

结束了沼泽地探险之后，游戏进入了高潮的第三部分。这里有战斗、谜题、陷阱，还有恐怖的大魔



王。而且环境的变化也非常快，与NPC的交流非常多，关卡设计也比较有趣。因此，这一部分应该说是整个游戏的精华之处，尤其是综合了在前两部分中学到的各种技巧。这些技巧将在这里得到充分的发挥，但是如果你在前面就没有掌握好的话，可能在这里是很难以滥竽充数的。最后的任务理所当然是对付大魔王Gith，而决战的地点就在游戏开始时的庙宇圣地。在那里，Julie曾经一步步地学习到各种战斗技巧，当时她的老师是Julie的家人，而现在检验Julie实力的却是恐怖的魔王了。尽情使用我们所有的必杀技和终级武器吧，所有的一切都将在Gith的血中得到升华。

武器的设计

就如前面提到的一样，Julie可是能双手用不同武器的人，在最开始她就是一手持剑一手持枪的，所以这种比较新颖的武器设计的确很有趣。有时候你需要剑和盾，有时候你需要枪和剑，有时候你可能就需要双剑，对付不同的敌人如果采用不同的武器组合可能会有出奇的效果。所以，多总结一些自己擅长的武器组合，并配套以多种不同的快捷键位，是游戏中很重要的操作技巧。随着游戏的深入发展，武器也会越来越高级，你的操作技术也会越来越好，但是可能就不要去妄想什么终极武器了，游戏中强调的是武器的组合变化，而终极武器只是你最能熟练使用的组合。不过遗憾的是，在游戏中各种组合型武器的威力都差不多，而区别只是在于武器攻击时的视觉效果而已。实际上，我就是用了在游戏开始时的剑和枪通关的，相信很多玩家也是这样的。

游戏的音乐

当我们一进入游戏，第一个强烈的震撼来自于那激烈的现代POP摇滚乐，听起来很象是PRINCE或者是U2的风格，而根据Ritual公司的事先宣传，游戏将收录各个大牌的摇滚乐队的著名歌曲，而在游戏中适当的时间出现。同时，在同名电影中出现的几首U2和KISS演绎的摇滚乐也会在游戏中出现，这使整个游戏就象是一场激烈的摇滚音乐会。老实说，我个人认为游戏的画面虽然很出色，但还是比不上游戏的音乐出色，尤其是当我进入到游戏音乐的选项时，甚至还惊奇地发现有各种环绕立体声的选择。如果你有一块好显卡，就可以观赏美少女战士Julie的各种细微动作；而如果你有一块好声卡的话，却能听到那些美国当代最流行摇滚乐的代表作品，相对而言我更愿意选择后者！

"if I cannot bent heaven
I shall move hell……"

——Virgil

这是著名诗人维吉尔的一段名句："如果我不能选择天堂，那我就去地狱……"也是游戏开始时的一段话，也许其中有很深的含义，需要玩家在整个游戏过程中仔细体会！无论你是Aka Julia（电影和游戏中的女主角）的仰慕者，还是QUAKEⅢ的爱好者，或者是《古墓丽影》的追逐者，或者是科幻小说迷，这是一个适合于所有追求冒险和刺激的玩家的梦想中的游戏。但是，可能这一切都不是重点，也许结束了游戏之后，你才深深体会到那句诗的含义："如果我不能选择天堂，那我就去地狱……"

总评 87

制作	FOX INTERACTIVE	类型	动作冒险
发行	FOX INTERACTIVE	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



伟大的旅程
《英雄传说V——海之槛歌》

四川 八神经

《英雄传说》是日本FALCOM公司非常有名的RPG系列，这款《英雄传说V——海之槛歌》（以下简称《海之槛歌》）的前几作如《朱红血》、《白发魔女》等对RPG迷们来说已经很熟悉了。《海之槛歌》也是非常有名的“卡卡布三部曲”之一，不过它的时间背景设定反而在本系列的第三作《白发魔女》之前。这个故事发生在被大裂缝卡卡布划分出的3个世界之一——威特路那，不知道几百年以前在这个世界里曾有一个叫“水底之民”的种族，他们能够自由地操纵旋律，并且用音乐发挥出强大的魔法和力量。然而不知从何时开始，这个民族便已经消失在大地上，又过了很多年，一个叫雷欧涅的天才音乐家将“水底之民”的旋律重现人间，据说这种旋律有着对抗邪恶，并能够拯救世界的力量。但是从那之后的50年，雷欧涅也象“水底之民”一样消失了，“水底的旋律”的真相也一直未曾被人们所确认。50年后，在一个小渔村里，一个叫弗特的少年和他的青梅竹马女友乌娜，与曾是出色旅行艺人的爷爷马克贝因一起组成了旅行乐团，然后向广大的威特路那世界出发，去追寻着雷欧涅的足迹，并将“水底之民”的秘密大白天下。

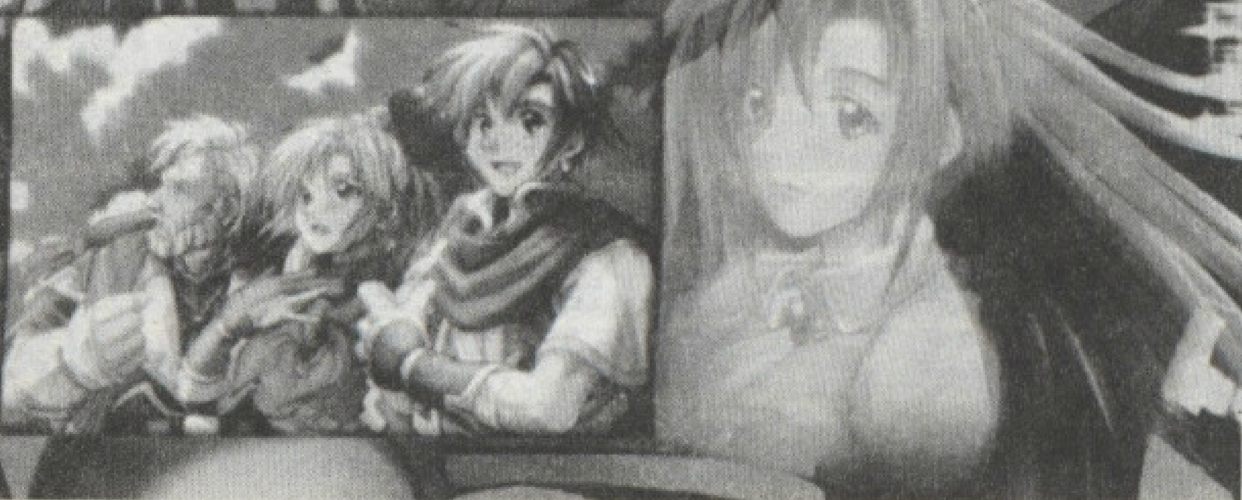


感人至深的情节

《海之槛歌》是一款很典型的日式RPG，我一直认为在剧情的设计方面日式RPG要强过欧美。感人的剧情几乎是任何一款出色的日式RPG所共有的特点，而欧美的RPG 更重于在技术和游戏结构上的创新，就象很久以前一位前辈所形容的，这二者中的一者象是阳光，永恒不变的温暖照耀着；而另一者象是风，虽然来去匆匆，却总是带来新的信息。在我看来，《海之槛歌》的剧情之出色绝对在“仙剑”之上，因为与“仙剑”中只是描写爱情不同，在《海之槛歌》中能让人感受到朋友之间的友情；恋人之间无私付出的爱情；马克贝因乐团全心全意地去使每一个不相识的人感受快乐的那种高尚情操；在面临世界毁灭的大灾难之时伙伴们无人退缩，勇往直前的合作精神，这些无不深深打动我的心灵。这一点，我绝对相信每一个玩此游戏的朋友都能够体会到，因为那是人性美的真情写照。



游戏中穿插着许多幽默有趣的情节，比如留托姆岛上演奏比赛时那个敲三角铁的乐士的出场，绝对可以让人笑得直不起腰。另外夏欧和瑞秋父女俩也肯定是给本游戏带来活力的亮点，他们二人的每一次出场都让人感受到快乐。在这里要特别谈一下游戏制作者们在安排剧情上的高超之处，在游戏的后期夏欧二人没怎么露



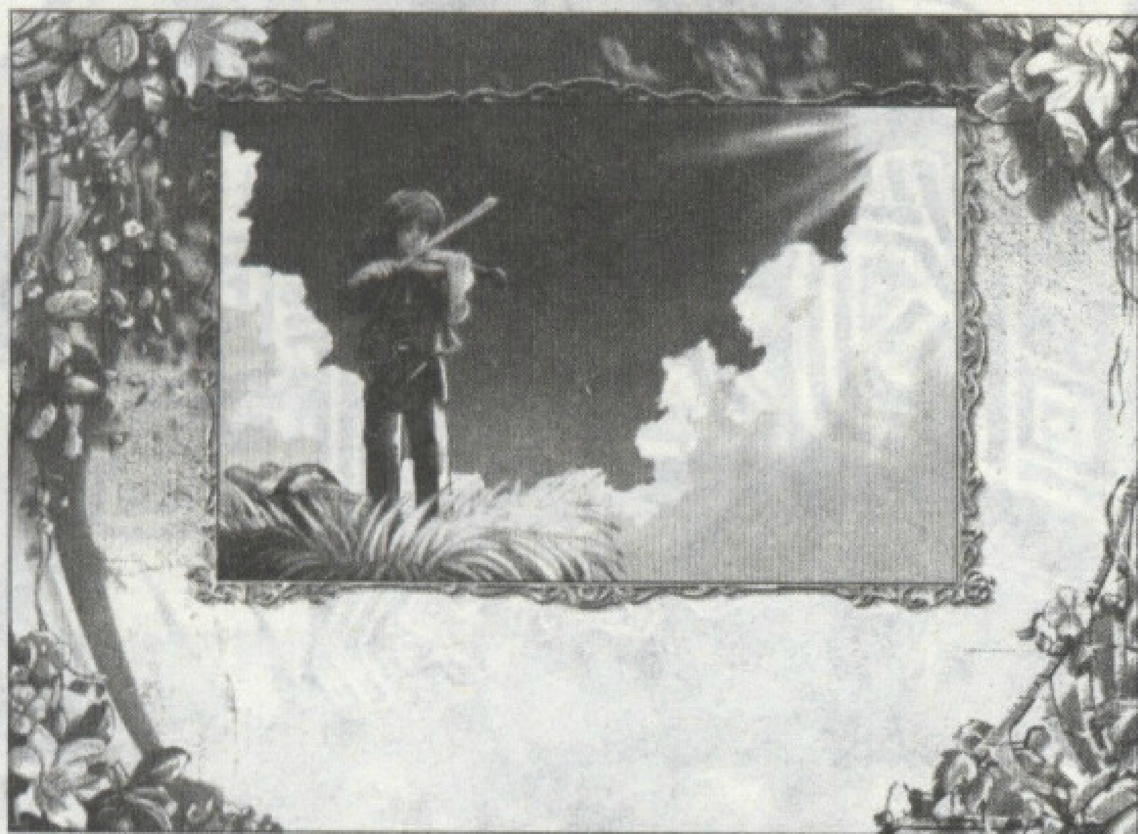
面，然而在最后的大决战前，我指挥着弗特等人在通往关底的路上杀得人困马乏，这本来是每一个RPG都不能避免的套路，就在这时镜头一转，夏欧父女在另一个地方出场了，他们正向主角所在的地方匆匆赶来欲与大家汇合。等到镜头转回来不过区区几十秒钟，



但让已经战斗得十分辛苦的玩家精神一振，有了继续战斗下去的欲望。类似这样的情节在游戏中有很多，使我感受到制作者们是如何用心地做这款游戏，他们并不是为了完成剧情而在硬编，也不是为了想有点幽默而制造笑料，或许他们自己也融入到了《海之槛歌》的世界之中，他们和角色们有着共同的喜怒哀乐。

一流的音乐

音乐在本游戏中占的地位绝对是重中之重，在游戏中共有wav和midi两种音乐格式，乐曲多达近百首！除去在游戏中马克贝因乐团会亲自演奏的十余首曲

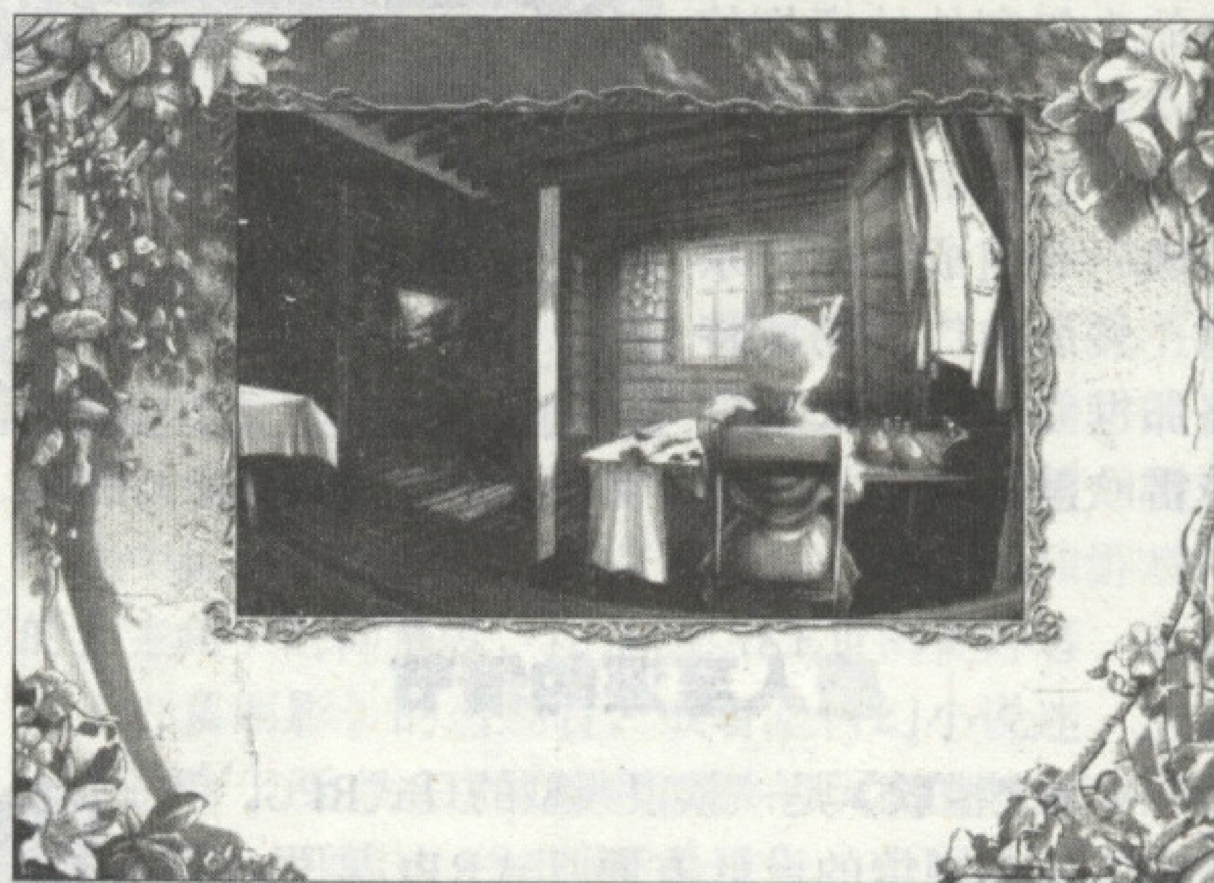


子，另外的数十首背景音乐也非常出色，和游戏的进程配合得丝丝入扣。比如剧情转为轻松搞笑的时候，音乐也随之变得跳动活泼；当角色们回忆感人的往事的时候，如泣如诉，温婉缠绵的乐曲随之响起；当与敌人头目决战时，乐曲转为雄壮威武的歌剧。

简单有特点的战斗操作

游戏中的战斗非常有特点，采用了全即时的战斗方式，遇敌转为战斗画面之后角色们自己可以行动，一般来说电脑会控制他们自行上前砍敌人或是在HP减到一定程度时用魔法恢复。不过千万不要以为这就可以偷懒了，在一场稍微有点难度的战斗中由玩家进行控制是必须的，因为电脑通常都会让我方每一个角色都往上猛冲，遇到强一点的敌人很可能还没有机会恢复HP就被它打死了。而且到游戏后期战斗的要求多种多样，有些敌人必须用魔法攻击才能奏效，而电脑基本上只会控制用刀猛砍，这肯定是打不赢的。但是不用担心，由玩家来控制也十分简单，用鼠标点击在角色的身体或是下面的状态栏上，指令菜单就会出现，这时只需选择指令角色就会自动去执行，非常方便！

在游戏进行中有十几位角色会加入到弗特的队伍中来，每个角色的特点都不一样，有的擅长近身攻



击，有的擅长恢复系魔法，在战斗的时候要灵活运用。凡是使用魔法为主的角色都不能冲到队伍的前端去，在战斗之前的队列安排时就应该把他们放到后面，然后根据敌人的类型来灵活地安排战斗指令。

虽然本游戏遇敌方式仍然采用了踩地雷式，不过却并不怎么让人讨厌。首先这要归功于比较轻松的即时战斗，另外制作者们在遇敌机率的设计上也动了很多心思。举例来说，从一个城镇通往另一个城镇的路上一般来说都是战斗的主要发生场所，但是遇敌的机率却不是一般RPG中按照角色行动的步数来计算，而是在路上某个固定地点安排敌人的出现，在游戏前期一条路上出现的敌人并不多。另外游戏制作者们还作了很周到的安排，如果某一条路你曾经走过，而按照剧情的安排你将再次回到这条路上来，你将发现现在这条路上遇敌的次数已经大大减少了，如果剧情需要你更多次走这条路的话，那么后面甚至可以平安地走

过一个敌人也遇不到！有时候电脑还会镜头一转，直接安排你到达将要去的地点！这些设计都避免了玩家



陷入到枯燥无味的战斗中去，而将更多的时间用来体会精彩的剧情。

不是缺点的缺点

为什么会有这种矛盾的说法呢？一解释就很容易明白。提到本游戏的缺点，一般来说下意识地就会想到游戏的画面。在这个RPG不停地追求新3D技术的时代，《海之槛歌》的画面的确可以说十分简陋，以至于我的一位只玩过几个游戏的朋友到我家来玩时会说："这是哪个时代的游戏？画得真差！"实事求是地说除了一段非常精致的片头动画外，《海之槛歌》的游戏画面也就是16位游戏机的水准，以现在的技术水平来说FALCOM公司完全可以做得更好的。但是FALCOM公司却并不盲目追求3D技术，而是敢于坚持《英雄传说》系列一贯的风格，相信玩过游戏的朋友都会感到，《海之槛歌》完美体现了本系列的世界观，陶醉在剧情和音乐中的玩家根本无暇去顾及游戏的画面是不是3D的，是不是用到了32位的真彩色。现在要问我如果把《海之槛歌》做成一款支持Geforce256或是Voodoo5的3D游戏会怎样，老实说我怀疑我是不是还能感受到游戏中那股清新的、不含任何杂质的、令人难忘的海风。所以说，画面的这个缺点在本游戏中已经可以不再算是缺点了。

另外有一个让我稍觉不适的情况发生在游戏的末期，因为剧情的发展，游戏中的谜都一个个地被解开，这时在许多对话中出现了大量的台词，这些台词涉及到《英雄传说》系列整个的世界观和前几作与本作的种种联系，以及给本游戏设计的许多背景资料，出现大量的专有名词和设定，让人很难消化。如果你是第一次玩《英雄传说》系列，而又不想漏过本游戏中任何一个细节的话，那你就要十分认真和仔细地钻研才能全部弄明白，这对只想轻松地体会感人剧情的玩家来说无疑是一种负担。不过瑕不掩瑜，就算你狂点鼠标将这些对话全部略过去，仍然不损害你对本游戏剧情的把握。当你完成游戏后，心中绝对会升起对这一段旅程的怀念。

总评

简单来说，《海之槛歌》是一款十分出色的游戏，是一款再现RPG原始本质的作品，不管是新老玩家都值得一玩。或许其在时至今日推出不能达到同期的如《暗黑破坏神Ⅱ》、《最终幻想Ⅷ》高度的评价。可是《海之槛歌》细腻地体现了人类的真善美，能够带给玩家从内心深处的感动，那就已经足够了。



最后谈一下《海之槛歌》妙不可言、让人浮想联翩的结局来结束本文是最合适的，弗特和乌娜并肩坐在海边的木架上，当乌娜侧过头去在弗特的耳边说出某句话的时候，相信你会和我一样，发出一个会心的微笑……

总评 84

制作	FALCOM	类型	角色扮演
发行	上海依星	语言	中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





在这个为足球狂热的时代，笔者对网球仍情有独钟。足球和网球是两种截然不同的运动：足球是一项集体运动，它需要场上11名队员共同努力去赢取胜利，虽然不乏能主宰比赛胜负的天才球员出现，但足球更主要是体现了一种团队合作精神；而网球则是个人技术、体能、意志、智慧和性格的集中表现。网球运动员身上有着浓厚的个人英雄主义色彩，他们就像武侠小说中的绝顶高手，背负利剑闯荡天涯，所不同的是他们使用的武器是他们心爱的球拍。当今网坛众多叱咤风云的球星们，不仅球技一流，而且各具魅力，这些都在网球场上淋漓尽致地表现出来。桑普拉

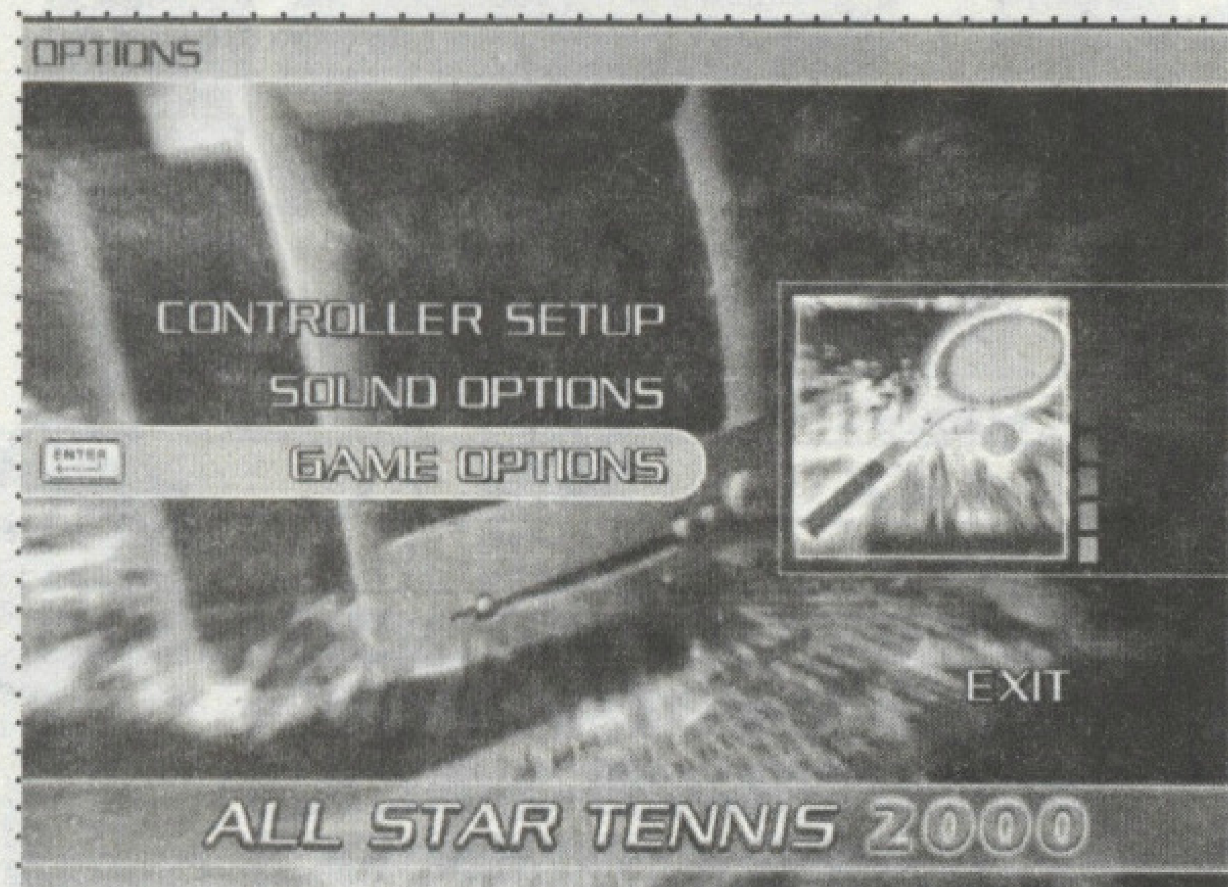


全明星网球2000

ALL STARS TENNIS 2000

北京 puppy

斯无疑是网球之王，他赢得的13个大满贯赛事冠军的头衔令当今所有网球选手只能望其项背。他的球风凌厉而稳健，有一股咄咄逼人的王者之气，令对手胆寒；阿加西这位善于在场外制造绯闻的选手，状态起伏不定，曾一度在排名榜上不见踪影，但近两年东山再起，99年更是赢得3项大满贯赛锦标，他在温网决赛对桑普拉斯的比赛中上演的经典大逆转，至今让人记忆犹新。通过这场比赛，他向世人证明他是当今网坛



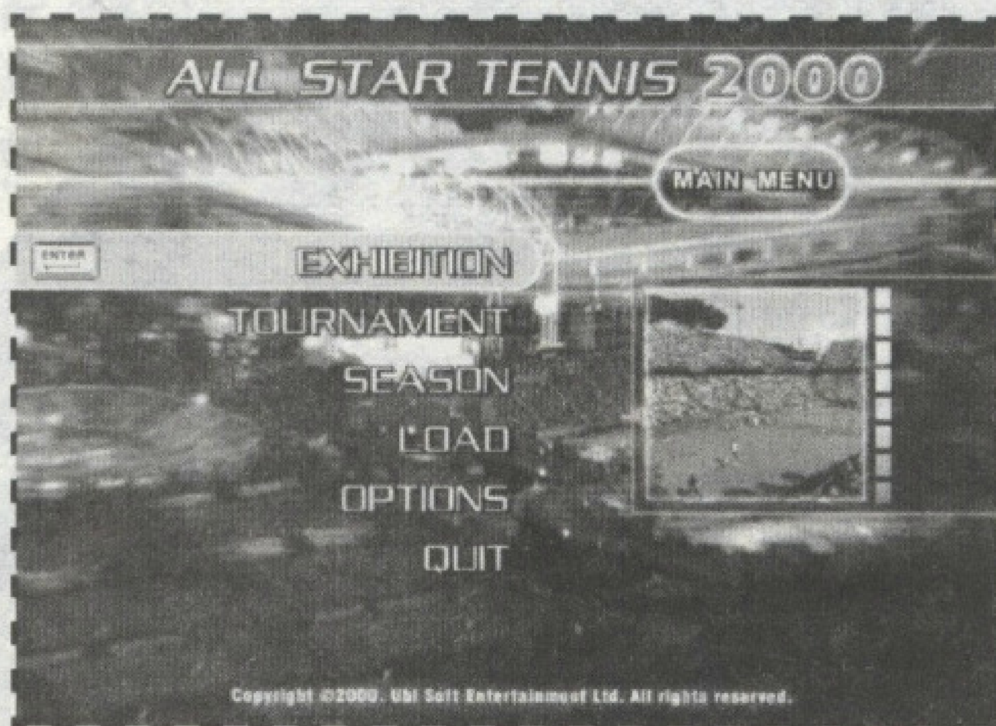
底线技术第一的选手。科尔滕本是一位名不见经传的巴西选手，由于夺得法网冠军而一炮走红，当他2000年再夺此项赛事奖杯后，他含着眼泪将他的胜利献给他残疾的弟弟，此情此景无不让观者动容；塞莱斯遇刺后精神受到严重创伤，但她最终克服心理障碍复出网坛，虽然状态已大不如前，可不变的是她每次击球时不屈的吼声；有“网坛美少女”之称的库尔尼科娃，把网球场当作其展示自己娇美容貌和完美身材的舞台，令无数男球迷为之倾倒；辛吉斯是迄今为止赢得大满贯赛年龄最小的选手，她的微笑和她的球技一样迷人。

废话说了这么多，现在就让我们一起去UBI出品的《全明星网球2000》里看一看，当我们对《FIFA2000》和《NBA LIVE 2000》感到腻味的时候，一起品味一下网球的乐趣也是满不错的。

进入主选单，随之而来的是动感很强的音乐，让玩家有一种立刻进入赛场一试身手的冲动。玩家在这里可以选择喜欢的比赛模式，共有三种模式可供选择：表演赛（exhibition）、锦标赛（tournament）和季节赛（season）。在表演赛中，只能选择单打；在锦标赛和季节赛中可以选择双打和混双；而在季节赛中，玩家必须从年初的澳网大赛一直打到年末的美网公开赛。玩家可以自由选者球员，你可以选择成名已久的老将，或是崭露头角的新秀，当然也可以选择默默无闻的选手，当你带着一个无名小辈一路过关斩将，最终捧得奖杯，是否更有成就感呢？每个球员都附带了一些个人资料，包括身高、体重、最高排名、左手还是右手执拍等，这些资料可能对玩家在选择球员时会有所帮助。《全明星网球2000》提供了男女运动员各16名，其中包括了一些世界顶尖好手，如女子球员马丁内兹（Conchita Martinez，西）、毛瑞斯莫（Amilie Mauresmo，法），男子的科尔滕（Gustaro Kuerten，巴西）、马丁（Todd Martin，美）、克拉吉

赛克（Richard Krajicek，荷）和休依特（Lleyton Hewitt，澳）等。不过少了桑普拉斯、阿加西、拉夫特、辛吉斯、威廉姆斯姐妹等明星的身影，让人感到十分遗憾。

除了球员，玩家还可以选择比赛地点，这里有10个国家可供选择：澳大利亚、德国、法国、西班牙、美国、英国、瑞典、意大利、荷兰和俄罗斯。这些国家的球场大致可分为3种类型：红土场（法国、意大利、西班牙），草场（英国、荷兰、俄罗斯）以及硬地（澳大利亚、美国、瑞典、德国）。熟悉网球运动的玩家都知道，球场的不同性质决定了选手们所应采取的技术和战术，一个优秀的网球手要善于在不同的球场上比赛。比如，红土场是慢速球场，不利于发球上网型的选手，这就不难理解为什么桑普拉斯在法网上总是铩羽而归，而底线型选手则相对比较占优势，科尔滕和当年的张德培都是在法网上一举成名，故法网又被誉为“爆冷的温床”。草场球速最快，所以像温网这样的比赛是“发球机器”们的天下，决定胜负的往往是ACE球的数量，双方你来我往相持场面很难见到，伊万尼塞维奇、菲利普西斯、鲁塞德斯基都曾在这里扬名立万。硬地介于两者之间，但相对倾向于大力发球型选手。所以，熟悉不同球场的性质有助于玩家打好比赛。除此之外，不同球场的外观给人的感觉也不尽相同。笔者最喜欢澳大利亚的墨绿色球场，静谧深邃，散发着忧郁而浪漫的气质；西班牙的红土场也不错，热情奔放，让你全身的血液都沸腾起来；英国的浅绿草场底线附近的呈椭圆形的黄土似乎有碍美观；而美国硬地灰暗的鲨鱼皮颜色和枯燥的条纹容易使玩家感到厌倦。



游戏的操控并不复杂。在主界面的OPTIONS菜单中，玩家可自己设置控制键，包括发球/击球（serve/G.stroke）、上旋球(topspin)、下旋球（backspin）、高球（lob）、左旋球（swerve left）、右旋球(swerve right)。在OPTIONS中还可以设置比赛盘数（1盘、3盘或5盘制）。如果你是熟练的玩家，可将game speed设为fast，这样比赛就更加紧张激烈，发出ACE的几率也会增加。

下面说一说笔者在玩游戏过程中的一些实际感受。比之《全明星网球99》，整个画面效果更为细腻一些，球员的体形不再有生硬之感，更重要的是动作更加灵活流畅，网球的运动轨迹也很容易辨明。最令我称道的是AST2000的声音效果，所有音效，从解说员的说词、观众的呼声（也有嘘声）到球员的呼吸呐喊、球拍击打网球等等，均采自真实的声音样本，甚至不同材质的场地，网球在地上反弹的声音也不一样。这在游戏时给了我一个近乎完美的比赛氛围。

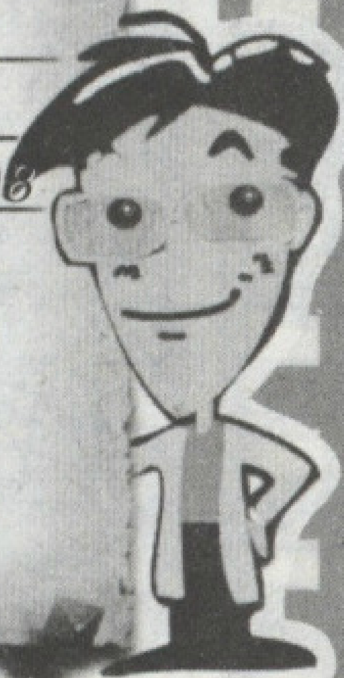
对于刚接触游戏的玩家，首先要学会准确击打对手的来球，要做到这一点，就必须使自己的身体与球的落点间保持适当的距离，距离太远打不到球，太近会觉得很别扭。光做到这一点还不够，因为这样只是被动地击球，而不能随心所欲地控制落点，结果往往被对手的变线球调动的疲于奔命。要想赢得比赛，玩家在击球时要配合使用方向键，左右键可以击出靠近边线得大角度球，下键可以打出短球，当对手在底线和你相持时，这种短球常会使对方防不胜防。但要注意球键和方向键要同时按下，如果先按下方向键，身体就会移动。控制落点对初学者是一件很困难的事，常常不是击球落空就是将球击出界外，所以要多多练习才行。发球时也要配合方向键，这样才可能发出ACE球。当你熟练掌握了各种技巧后，你就可以将比赛的主动权掌握在自己手里，你可以使用底线抽杀、网前截击、鱼跃救球、近网短球、旋转球或高吊球去与对手周旋，直至将其击败。当你取得胜利，当观众为你欢呼时，那种激动的心情是难以言表的。

现在就开始行动吧！背上你的行囊，拿上你心爱的球拍，踏上漫漫征途，去赢得一座座的奖杯，去征服世界，也许你就是新一代的球王。

总评 80

制作	UBI	类型	体育
发行	UBI	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

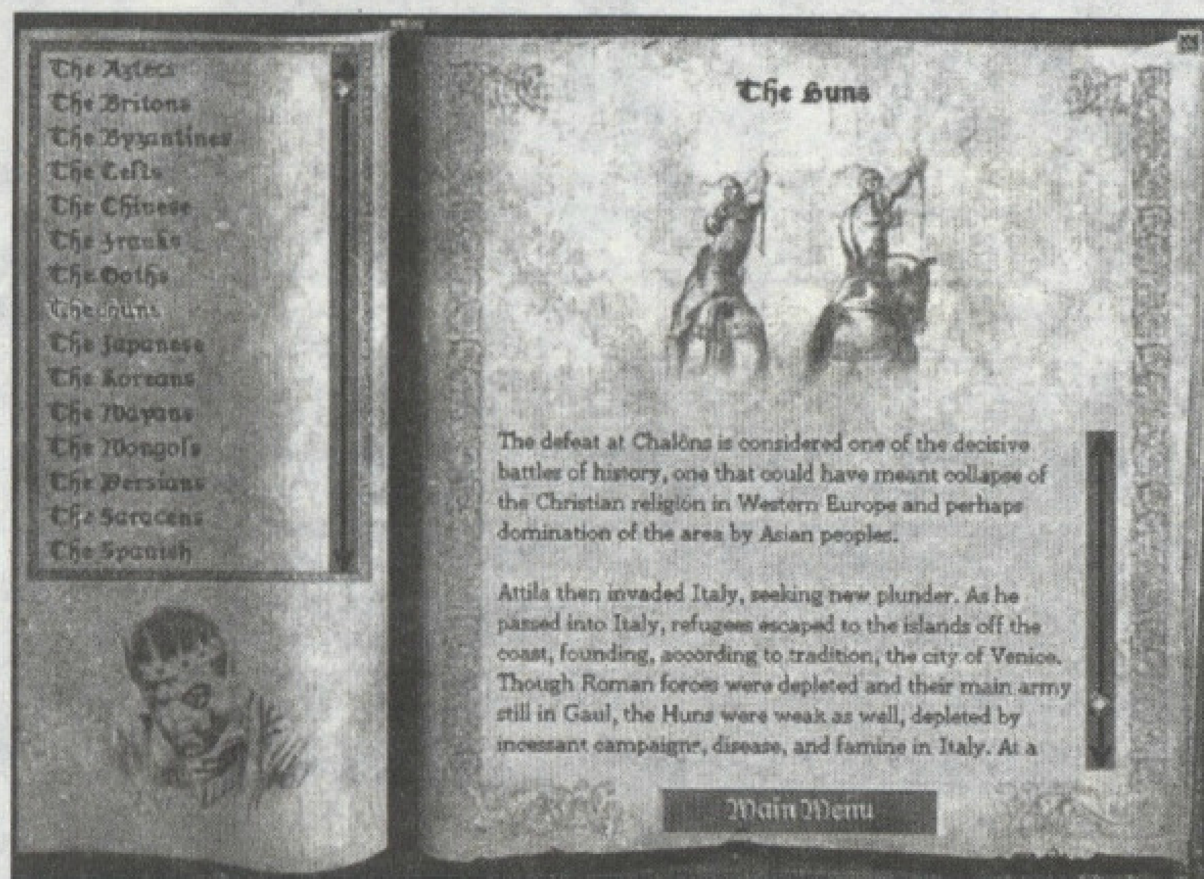
画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话：《帝国时代Ⅱ——征服者》（Age of Empires Ⅱ：The Conquerors）是《帝国时代Ⅱ——君王世纪》的资料片，微软似乎总在将他们的产品向大而全的方向发展，不管是在操作系统还是在游戏中。在WINDOWS的发展过程中，这样的拓展思路也许还能够表现出微软在软件业中的霸主气势和精益求精的精品战略，但是在“帝国”系列的进程中，却只让人觉得他们的自大和无聊。



北京 GLAMOUR：《帝国时代Ⅱ》最新的扩展版《帝国时代Ⅱ——征服者》中，微软的开发人员又增加了朝鲜、玛雅、阿兹特克、匈奴和西班牙5个文明以及11种新人员单位和25种新的技术。但是我们在游戏中看不到任何新意，相反游戏原来比较不错的平衡性被破坏殆尽，使得《帝国时代Ⅱ——征服者》在联网对战方面已经没有任何意义可言。我一直把“帝国”系列当作是完全的即时战略游戏，而即时战略游戏的生命便是联机对战。在这一方面



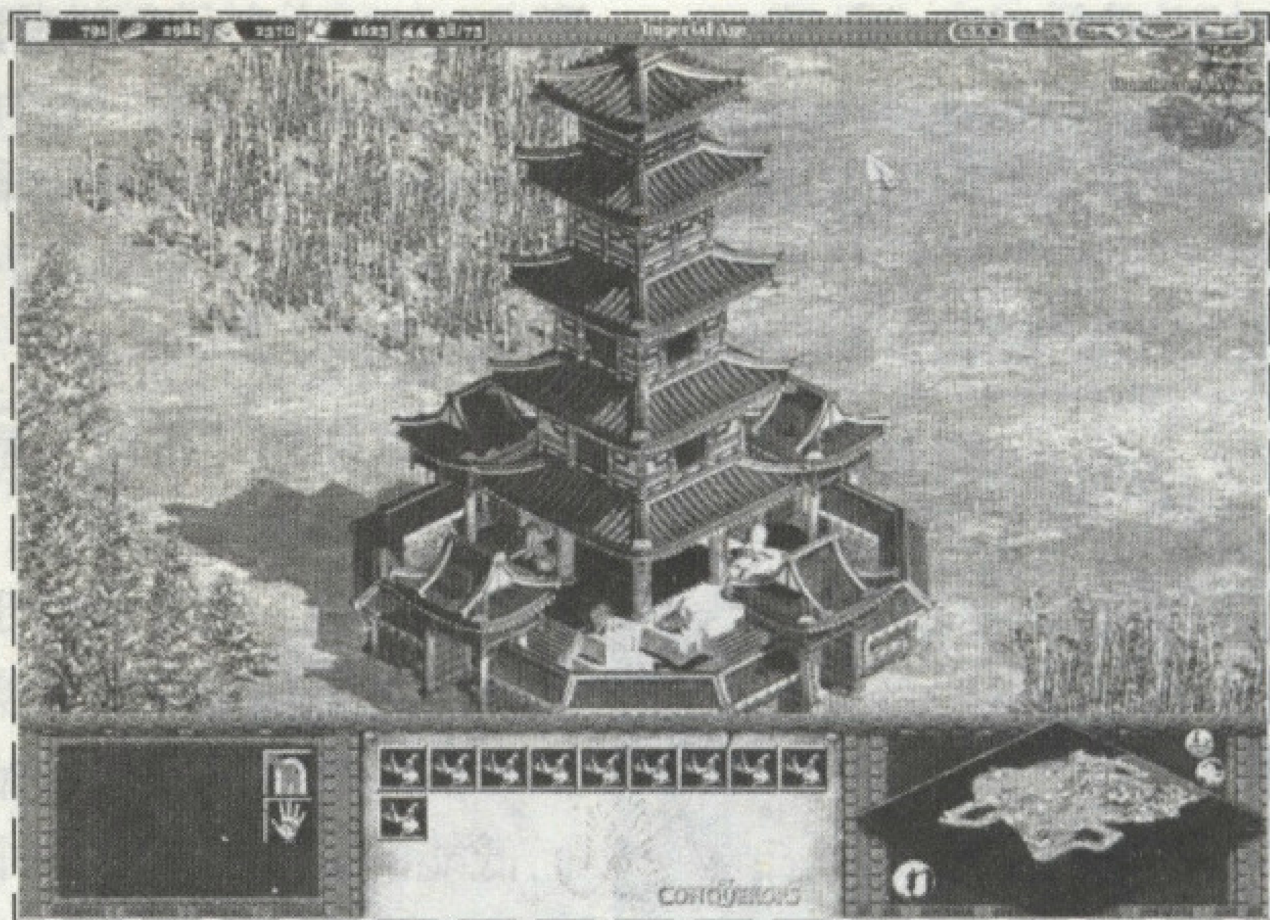
“帝国”似乎永远都比不上《星际争霸》或者《命令与征服》，烦琐的科技升级在追求简单激烈的对战中几乎一无是处，从来没有哪个玩家在对战时能够将自己的文明升到顶级的。在《帝国时代Ⅱ——征服者》中，新增的西班牙文明拥有了强大的热兵器——火药和滑膛枪，而且升级路线似乎并不复杂，这就使得使用西班牙文明的玩家在对抗其它文明的弓箭手或者骑兵时拥有了无法抗拒的优势。另外匈奴文明强大的骑兵部队和简单的科技升级路线也使其成为上佳的快攻选择。这两个新增文明所拥有的强大攻击力使得游戏原有的平衡性被彻底破坏，看来微软的开发人员在这方面还得跟Blizzard多学几年。

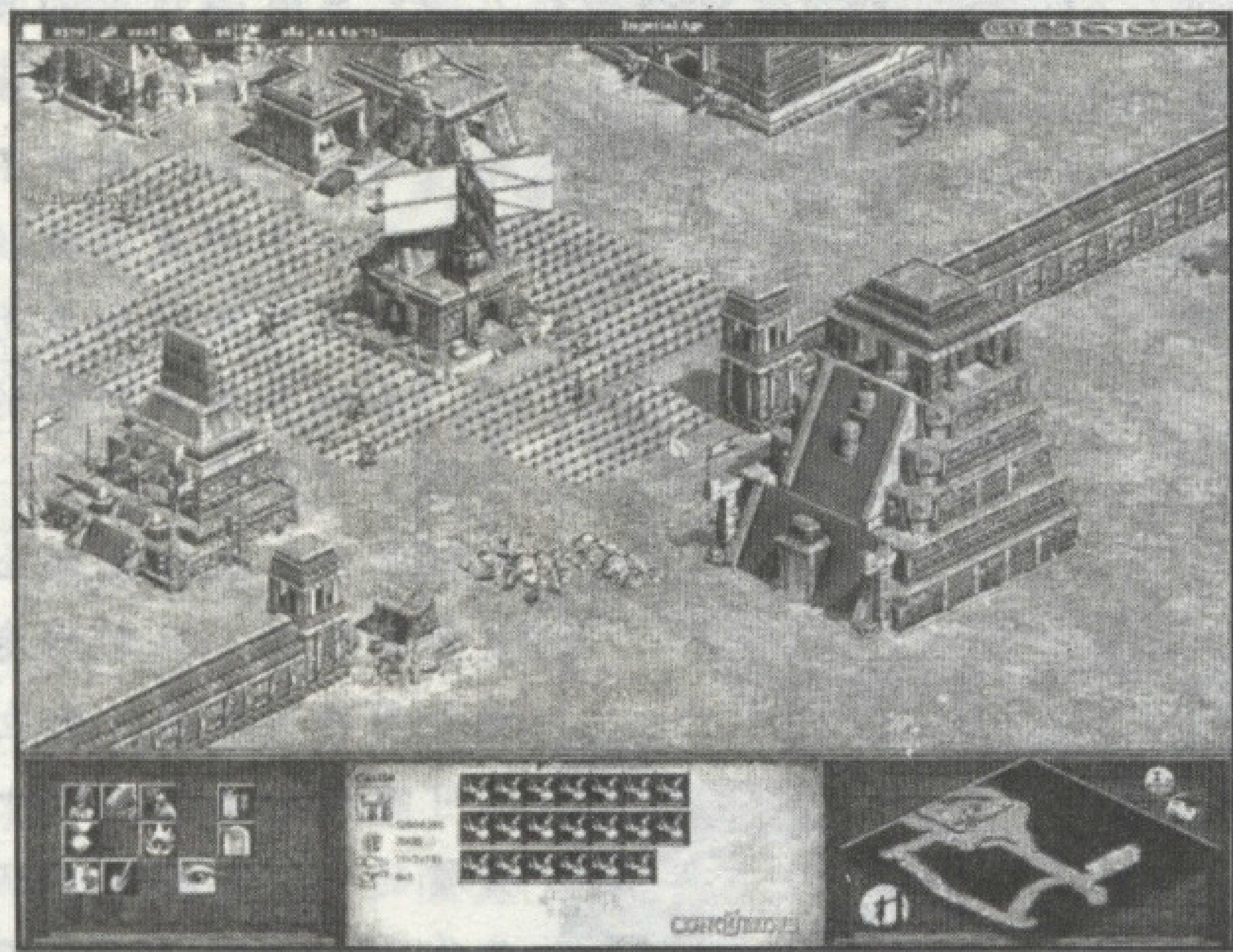
当然，《帝国时代Ⅱ——征服者》中还是有许多让人感到比较积极的地方。例如在细节控制上，制作人员似乎也知道他们的游戏中烦琐的操作是许多玩家长期抨击的对象，因此一直在试图将玩家从烦琐的细节管理工作中解放出来。在《帝国时代Ⅱ》中他们增加了一个可以选择空闲民工的按钮，让玩家们津津乐道了一段时间，还招来了一大堆仿效者。而在《帝国时代Ⅱ——征服者》中，当玩家指挥民工在树林旁边修建木工场时，完成修建的民工会自动砍伐木材，不再需要玩家动手指挥。类似这样的修改确实使游戏不至于在细节控制上纠缠太多，但也从另一个侧面反映出“帝国”的庞杂和烦琐。

总之，《帝国时代Ⅱ——征服者》中的改进不但没有让人看到这款原本非常优秀的游戏重新焕发出勃勃生机，反而让我们感受到开发人员穷途末路的无奈。尽管游戏在图像等方面的改进已经是令人

叹为观止（在新增的雪地地形上可以看到部队经过留下的足印，就像《盟军敢死队》中那样），但我已经对它失去了兴趣。

北京 志云： 从一代开始，“帝国”系列游戏就成为所有RTS迷们关注的焦点。亮丽而细致的图像风格，迥异而各具特色的民族，详尽而真实的文明发展历程，丰富多变的战术应用，优美的背景音乐，出色的音乐效果……这些始终是其鲜明的特色。同时，“帝国”系列更一直将各民族文明的发展与力量对决同即时战略游戏方式紧密地结合起来，吸引了世界各地不同肤色、不同种族、不同性格玩家凑在一起，为了各自或者共同的目标，不分昼夜地艰苦奋战，想要把自己的民族提升到一个崭新的地位。





《帝国时代Ⅱ》几乎成为极具平衡性的完美的RTS类型游戏，各方面均得到很大的增强，甚至可以说是脱胎换骨的改变，13个庞大的文明种族更让各国玩家热血沸腾，不过问题也就出来了，因为世界这么大，民族这么多，一个游戏哪里囊括得了？有幸列为其中的自然不免沾沾自喜，无缘于此的只好垂头丧气，但是那些曾经在一代中出现过但是现在却被删除的文明，以及对自己民族极端自豪的人就不知有几多“怨气”了……

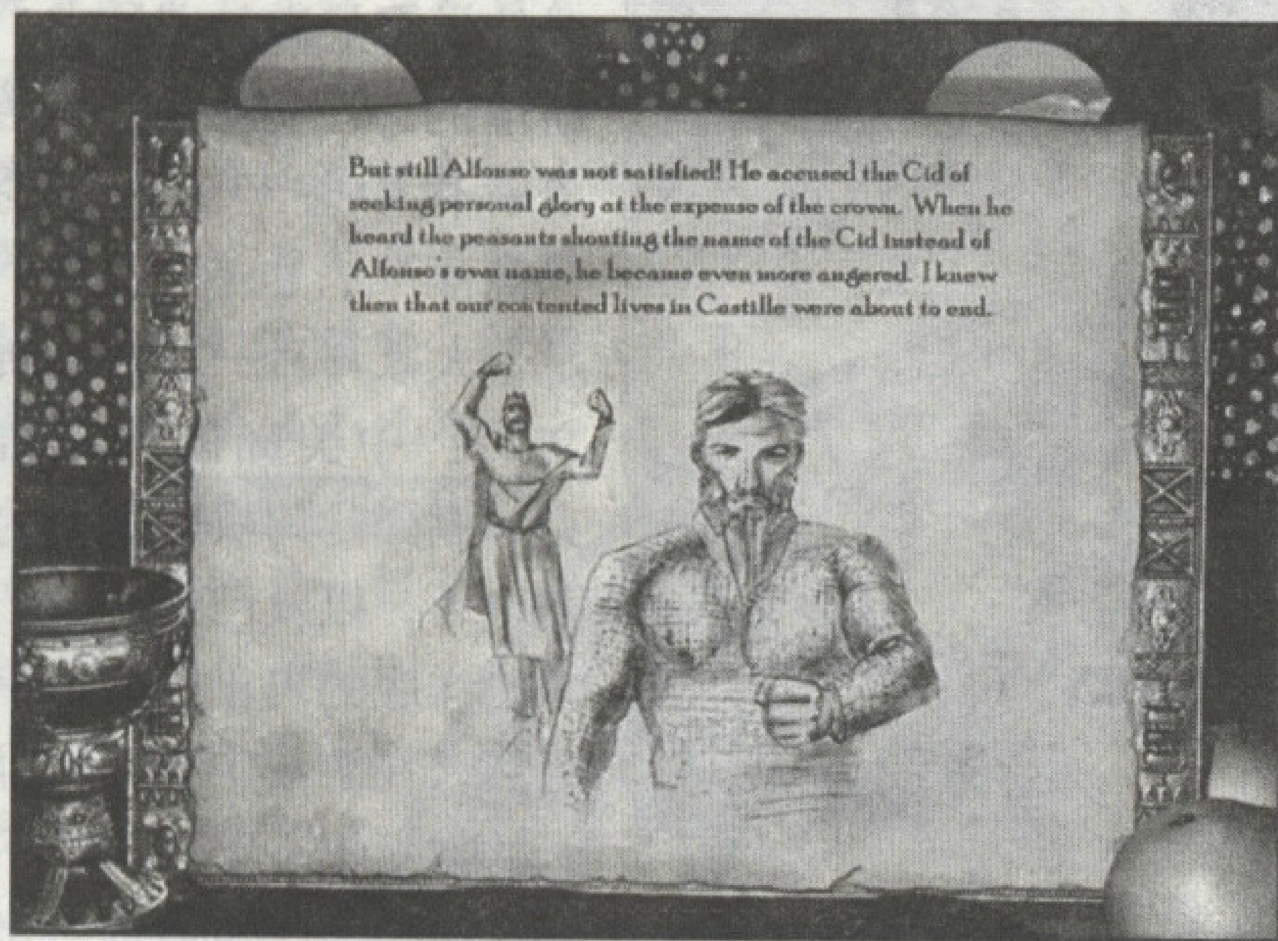
如今，《帝国时代Ⅱ》资料版——征服者即将好戏登场，目的不在于作为换代产品的《帝国时代Ⅱ——征服者》只是在游戏的内容上进行了扩充，新增的5个种族不但包括了一代中曾经出现过的“高丽”，也有另外4个足令大家耳目一新的崭新文明：中美洲的阿兹台克、亚洲的匈奴、欧洲的西班牙，以及已经沉没于大西洋底的玛雅文明——当然，在游戏中身为玛雅人的你就不一定非沉没不可了。这些文明基本的建设模式一样，他们理所当然地拥有自己的建筑和文化风格，更重要的是，拥有独特的科技发展和特殊兵种，而详细地了解每个种族的情况这在RTS游戏中是每个玩家断断不可忽视的，知己知彼，方能百战百胜。不过玩家也并没有那么容易取胜，跟二代其他的文明一样，新增的种族拥有自己的长处，也必然有自己的短处，甚至是致命的缺陷！

除此之外，《帝国时代Ⅱ——征服者》也在游戏规则上作了一些调整，比如建造城镇中心需要比以前多花100单位的石头等等，看上去微不足道，带来的战略变化却将是惊天动地的；另外游戏的AI也作了较合理的变动……这些变化看来需要Funs们多多实践以便适应了；哦，差点忘了告诉大家，多人对战模式里新增了3种作战方式，这下大家有得

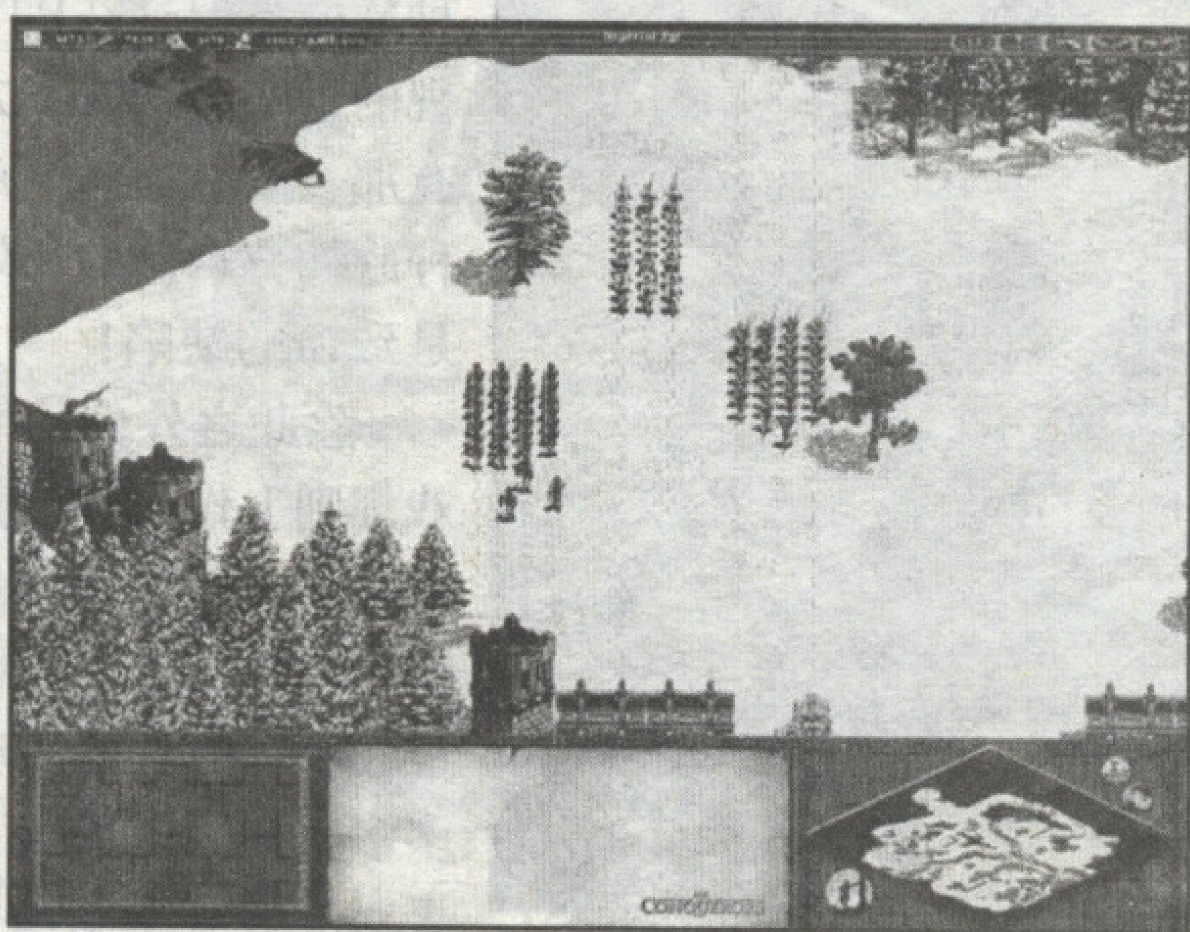


一忙了。

四川 子龙： 微软在“帝国”一炮打响后，接二连三推出其后续版本，先是《罗马的复兴》，紧接



着是《帝国时代Ⅱ——帝王世纪》，今年又推出了《帝国时代Ⅱ——帝王世纪》的增强版——《帝国时代Ⅱ——征服者》，俨然一副不把“帝国”这个题材挖个透心凉不罢休的气势。也难怪，从DOS系列到WIN95、WIN98系列，比尔·盖茨采用这种后续加上增强的方式着实从计算机用户的腰包里获得了不少的实惠，现在只是故伎重演罢了。



在《帝国时代Ⅱ——征服者》中，由于在原作的基础上增加了5种新的文明和一些新的科技，使得游戏的对战模式变得更加精彩，战术也更加多样化。在增加的种族中，匈奴是一个很有特点的种族。它不仅受人口上限的限制较小，而且其骑兵机动性很强，因此从对战的角度看，它的战术打法更适合速战速决，这一点有点像《星际争霸》中的Zerg族。而西班牙则是一个比较讲究后期发展的种族，利用其强大的城防、杀伤力巨大的火炮和高明的转化技巧则基本上可以立于不败之地。从这些特征看，它更像是一个Terran族的翻版。其它如阿兹台克人，朝鲜人和玛雅人则没有上述两个种族那么明显的特点。为了保证让每个种族都有自己的特点，微软不得不打破各个种族间的平衡性，相比而言，西班牙要显得更加强大一些，这也是增强版中的一点不足之处。至于科技方面的看法，由于我本人对“帝国”系列中的科技一直都不是很感冒，主要是需要升级的地方太多，让人感到有点眼花缭乱，所以不作过多的评论，相信其他玩家会给出公正评价的。

在以往的“帝国”系列中，给我的印象最深刻的是游戏中的图形制作、画面质量以及士兵和农民的突出表现。前者是由于其精美，无论是人物还是建筑，都制作得非常真实，而其画面更让人有种来到非洲大草原的心旷神怡之感；后者是由于其拙劣而低能的表演，玩家一个不注意，就会出现农民怠工，士兵迷路的现象。也许微软也意识到了这一不足之处，在《帝国时代Ⅱ——征服者》中，这些缺点已经得到了一定程度的改善。

编者的话： 纵观该系列在即时战略游戏中的表现，可以用8个字来概括：精彩有余，创新不足。这一点倒是与微软在软件业的表现相差无几。作为帝国系列中的一员，《帝国时代Ⅱ——征服者》也没能跳出这种局限性，从制作者当初的目的看来，它也不可能从根本上实现一次质的飞跃。不过，从整体表现来看，《帝国时代Ⅱ——征服者》仍然不失为一款精品之作。

总评 88

制作	Microsoft	类型	即时战略
发行	Microsoft	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

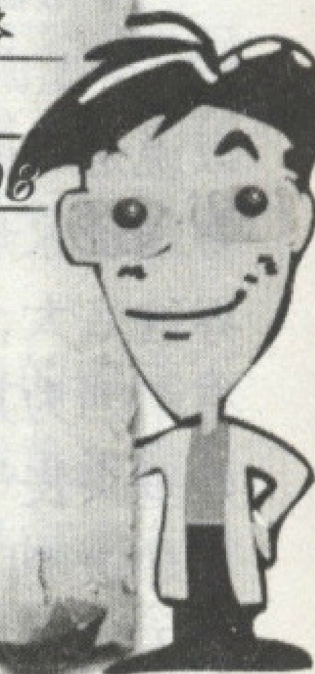
画面

音响

操作

剧情

娱乐



冰风谷传奇

ICEWIND DALE

四川 Bryant

从某种意义上说，《冰风谷传奇》应该可以算是BLACK ISLE在推出《博德之门Ⅱ》之前投出的一块探路石，同时也是为了使玩家能继续保持他们对这个完全按照AD&D规则设计的游戏的兴趣。单从游戏画面和操作界面上，说它是《博德之门》的资料片一点也不为过，不过在游戏内容方面则明显偏重于战斗方面，基本上就是一个迷宫接着一个迷宫。因此我在这里将主要提供游戏中各种任务的完成方法以及一些战斗技巧，希望能对大家有所帮助。

战前谋略

1.角色选择

由于《冰风谷传奇》的角色选择方式和《博德之门》完全相同，因此在这里我就不再详细解释每种职业该如何设置了，主要说说职业的选择。

首先，在《冰风谷传奇》中战士的地位得到了很大提高，由于游戏中地形多为狭窄的地下迷宫，而且敌人的动作都较快，因此魔法师发挥不了太大的作用。加上游戏中买物品的商店很少，而魔杖更是少到几乎见不到（我在游戏中总共只得了六把魔杖）。而一个没有魔杖的魔法师，他的威力几乎减少了一半，因为一些威力较大的魔法念咒时间都比较长，很容易被打断，所以在选择人物的时候，除了必需的盗贼、牧师和魔法师外，剩下的都应该以战士类为主。

其次，这个游戏中没有同伴加入，出场的角色在一开始就必须确定（游戏中途也可加入，但经验值就……），最少一人，最多6人。如果你想尝尝自杀或自虐的滋味的话，不妨选一个人试试，否则最好还是选全6人，至少也要选4个，否则在游戏后段几乎是不可能打过的（修改过的另当别论）。不过要注意的一点是，游戏中怪物的总量是有限的，而你杀死怪物和完成任务所得到的经验值是平均分配的，因此如果队员太多，会影响到你的升级。我个人认为，如果你对《博德之门》系列比较熟悉的话，5名队员是一个比较合适的选择。

最后，在选择角色时，除魔法师和牧师外，其余的职业最好以兼职为主（例如战士/盗贼），这样能最大程度地保持队伍的战斗力和平衡性。

至于角色的善恶以及名声什么的并不是很重要，对整个游戏的进程和结局都没什么影响。最多只关系到一些装备的使用及某些职业的技能学习。如圣骑士和游侠如果声望太低，那么在升级后可能无法学会特殊技能。



2.战斗

在上面提到过，游戏中的战斗多以战士的近身肉搏为主，而魔法师的主要任务是辅助战士的进攻，以及分散敌人的注意力。一般来说，在对付敌人的施法者时，魔法师的一级魔法弹（Magic Missile）能很好地阻止他们施法。而火球术和毒云术则是在确定了敌人的具体范围后使用的，这样做能最大程度地减少我方人员的损失。另外在战斗中要注意经常使用暂停功

能，详细分配每名队员的行动，这样才能保证战斗的成功率。如果你完全用即时战斗方式的话，想打通这个游戏几乎是不可能的（除非你改过）。最后要提的一点是，在进行游戏时一定要经常存盘，还要多休息。因为游戏中敌人数量太多，只要稍不注意就会引出一大群难以应付的敌人。而这个游戏除了某些特定区域外，基本上所有地方都可以休息，而且游戏中的任务都没有时间限制，因此大可不必着急。此外在野外或迷宫休息时，有可能会随机遇上敌人，所以每次休息之前也要记着存盘。

3.道具

在游戏中会拣到很多任务道具，如钥匙、卷轴什么的。一般来说，在过了一章后，那么上一章的这些道具就可以丢掉了，如果你不放心的话，可以找个旅馆的箱子把它们放起来，不会消失的，或者能卖的就卖到商店中，日后如果需要，还可以再花钱买回来，同样不会消失。不这样做的话，你在游戏后半段就会发现东西多得放不下（游戏中可以卖东西的商店可是少得可怜啊）。

序章 冰封的小镇

在镇上和Hrothgar交谈后，他会请你去调查一个失踪的商队，他们关系到整个小镇的物资供应。而镇上杂货铺的老板Pomab也说他的存货快用完了。

接下任务后，从下方的小桥离开小镇，向右走，就会来到一个食人魔的聚居区。你会看到一个食人魔在一个洞口处消失。进去后，干掉所有的敌人，拿到商队合同书（Caravan Contract）就可以了。在这里要注意的是那名兽人巫师，在他准备施法时，最好用魔法师的魔法弹打断他。

得到那份合同书后，把它带回给Hrothgar，他会请你帮忙去一个叫Kuldahar的地方对付那里忽然出现的怪物。如果你准备好了，和他说一声，他就会带你过去。至于那份合同书，你可以把它交给Fishmonger（住在Hrothgar家和酒馆之间），这样能获得一些经验值。

支线任务：

1.在出镇的桥上你会遇到一个叫Damien的小孩，他告诉你刚才他在河边钓鱼时，一群妖怪抢走了他的鱼。那些妖怪就在桥下方的河岸上，消灭它们后，把找到的鱼骨头交给Damien就可以了。

2.在桥的右方有一栋挂满了鱼网的房子，老Jed就住在里面。他告诉你由于他经常酒后闹事，因此现在杂货店的Pomab不肯把酒卖给他了。去杂货铺买瓶酒给Jed就能得到一点经验值和钱（真的是只有一点点……）。

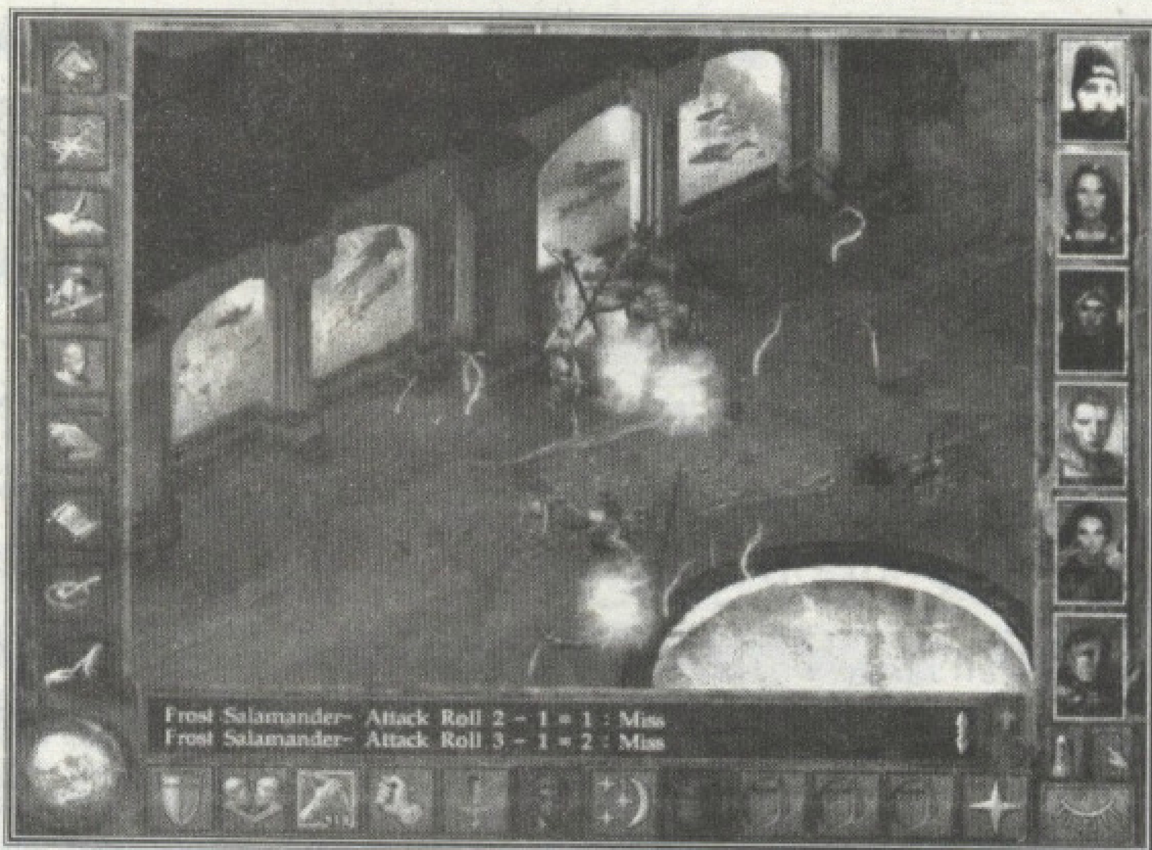
3.在镇子左下方的一间屋子前，你可以找到Aspel，他告诉你他的工作室进了一头狼，害得他无法进去。你冲进去干掉那头狼后回来和Aspel交谈，就可以得到一些经验值和一把还算不错的匕首。要注意的是，那间屋子是锁着的，要用盗贼的开锁技才能打开它。

4.在老Jed屋子左边的河岸上（有一排小船的地方），有个人告诉你晚上睡觉时经常做梦，他希望找到一个能安然入睡的方法。于是你来到地图的最左下方，那里有一名蓝色的海精灵。和她谈谈刚才那个男人的事，她就会交给你一把断剑。把剑交给那个男人，就可以得到一些经验值。然后再回去找那名精灵，就能再获得一些经验值和一颗珍珠。

第一章 Kuldahar的危机

地区一：Kuldahar Pass

这里没有什么任务，你只是要对付一大群小妖精，其中比较讨厌的是那些弓箭手，最好先把那些用剑的妖精引出来消灭后，再对付那些弓箭手。在这个地区的上方有一座高塔，里面住着个叫嚷着头疼的食人魔Chereg。如果你在言语上侮辱了他的话，就会遭



到他的攻击。要治好他的病，就要去Kuldahar找Arundel，他会给你一个对付头疼的处方，把这东西带给那个半兽人就可以了，此外在地图右上方房子的楼

梯上也有一个患同样毛病的小妖精。

在Kuldahar Pass的最右边就是去Kuldahar的通道。另外在地图的左上方有一条通道，进去后你会看到一群小妖精，这里要注意的依旧是那些讨厌的弓箭手。在这个地区右上方有一个洞穴，里面是一些甲虫，在它们周围还能拣到些物品。



地区二：Kuldahar

首先你要找到德鲁依Arundel，他告诉你最近在Kuldahar出现了大量怪物，而且象征着这个城镇生命的大橡树也开始衰弱下去，因此希望你去附近的Vale of Shadows调查一下，从镇子的右边出去就可以前往那里。

支线任务：

1.在Kuldahar入口上方有一座高塔，在里面可以找到正在研究精灵魔法的魔法师ORRICK。他听说在这个世界的南方有一座精灵城的废墟，希望你能帮他找到它。这个任务在第三章才能完成，现在先不要理它。不过这个任务有一个Bug，在后面的章节中我会说明。

2.在离开Kuldahar的地方，你会遇见正被两名雪人追杀的Mirek，救下他后，Mirek请求你帮他去Vale of Shadows找回他的传家宝。



地区三：Vale of Shadows

在这里你的主要任务就是找到Kresselack，并向他了解大橡树衰弱之谜，Kresselack在地图最右边的主陵墓中。在去那里之前，最好先把这个地区周围的洞穴清理一遍，在里面可以找到不少的装备和道具（共有5个）。此外在左上方和右下方的陵墓中可以找到两把钥匙，用来打开主陵墓和里面的秘门（Gate Key、Sanctum Key），而在地图中央大雕像下的雪人洞穴中可以找到MIREK要的项链。要注意的是，这里迷宫中的机关比较多，特别是那些宝箱，最好能多用盗贼技能查看一下。在这个地区的野外，主要的怪物是雪人和一些鬼魂（Shadows），只要你不一次引出太多，还是比较好对付的。

迷宫一层：在这一层，敌人主要是一些骷髅战士和骷髅箭手，通往第2层的入口在迷宫的右下角。不过在去那里之前，首先要找到打开迷宫中央那扇大门的钥匙。你需要的做的是先去左边房间的棺材里找到Priest's Key，然后用它打开右边房间的门，从里面的棺材里拿到Myrkul's Holy Symbol，这样就能打开中央那扇大门了。此外在通往下一层地宫的路上还有一间密室，在里面可以找到一些宝物和一把Mausoleum Key。

迷宫二层：比起上一层，这里的结构相对要简单很多，不过战斗的难度增加了不少。大多数敌人都集中在迷宫中央的平台附近，其中比较麻烦的是一名骷髅巫师和几个会魔法的Wight。在这里我的建议是先用你一个生命值最高的队员把那些骷髅战士和骷髅弓箭手引到入口附近逐一消灭，然后再一举攻上干掉那个魔法师和几个Wight。当然，对付魔法师时要注意用魔法师的魔法弹阻止他的魔法攻击。

在这里，通往下一层的门要通过一个机关才能打开。这个机关就在中央平台的三根柱子中最靠近入口的那根柱子上。此外，要记得到旁边的房间里拿到The Painted Paw Stone。

迷宫三层：这一层对各位玩家来说是一个大考验——一下去就有数名怪物在门口等着你！而且周围还有近十名骷髅战士和弓箭手。我的战术是，下去后先迅速向下方或上方移动

（注意不要向左深入，不然会引出更多的怪物），集中力量先消灭掉一面的敌人，然后再回过头来应付出口处的那些怪物。顶不住的时候就回上一层休息一下，这样多来回几次就可以把它们摆平了。其中那些鬼怪骑士（Spectral Knights）比较害怕魔法，用魔法师的魔法弹一次就可以干掉一个。

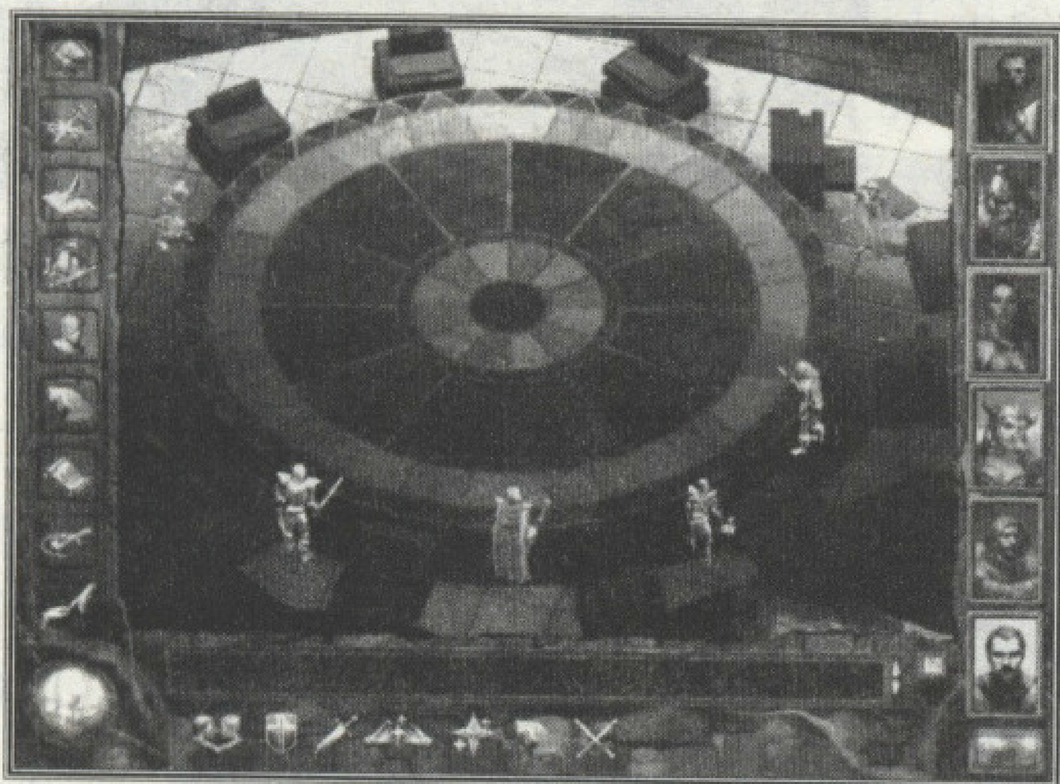
在扫清周围的敌人后，就可以去中央的大厅里见Kresselack了。不过他现在正担心他的陵墓会被一群牧师占领，因此在你帮助他消除这个隐患之前，Kresselack是不会告诉你任何事的。

好，现在先离开这座陵墓，Kresselack提到的那个威胁他陵墓的牧师就在那个雪人洞窟里，进去后消灭他就可以了。然后回去见Kresselack，可气的是他居然说他对橡树的问题一无所知，刚才说的那些话不过是骗你去帮他消灭敌人而已。没办法，还是先回Kuldahar见Arundel吧。

见到Arundel，告知他现在的情况后，他希望你能去被众神遗忘的神庙（The Temple of the Forgotten God）走一趟，那里有一颗心之石（Heartstone Gem）或许对现在的情况会有所帮助。在离开Kuldahar之前，别忘了把项链交给Mirek。此外，去酒馆和那个酒保谈谈，告诉他那个被你在雪人洞穴杀死的牧师的事情。如果你回答得合适的话，酒保会把那个牧师保存在他那里的东西交给你（里面有一件非常不错的斗篷）。

地区四：一进入被众神遗忘的神庙，就有一名牧师出现了，很显然，这里刚被敌人袭击过。虽然你一再向他解释你来这里的目的并不是要攻击他们，可是他还是向你发起了攻击。

在这个迷宫中，敌人只有两种：牧师和Verbeeg。他们通常是搭配着出现的，一般他们的战术是由牧师使用法术将你的队员定住，然后再由那些Verbeeg出手攻击。而这些Verbeeg的攻击力很强，一般来说只要被三个左右的这种敌人围住你就必死无疑了。因此在这里还是要耐心地把这些敌人一个个引出来，再逐一消灭为好。



通往第二层的入口在迷宫右上角，而第二层将是你在游戏中遇到的第二个大考验。因为在这个迷宫的尽头有6个Verbeeg和两名牧师正等着你，虽说使用的战术依旧是把这些敌人依次引出，不过你在引诱敌人时撤退的速度要掌握好，太慢会被围攻，太快的话那些家伙就会撤回原位。此外，在撤退过程中，两旁那几个已经消灭完敌人的房间里又会有新敌人出现，要注意。



在消灭掉这些敌人后，就可以到达这座神庙的最后一层了。出乎意料的是，在这里一个敌人也没有，你所能看见的只有遍地的尸体，而上方的祭坛里已是空无一物，看来宝石已经被其他人抢走了。在地上的一具尸体上发现了一个药瓶（别喝它，有毒！），或许通过它能查出什么线索吧。

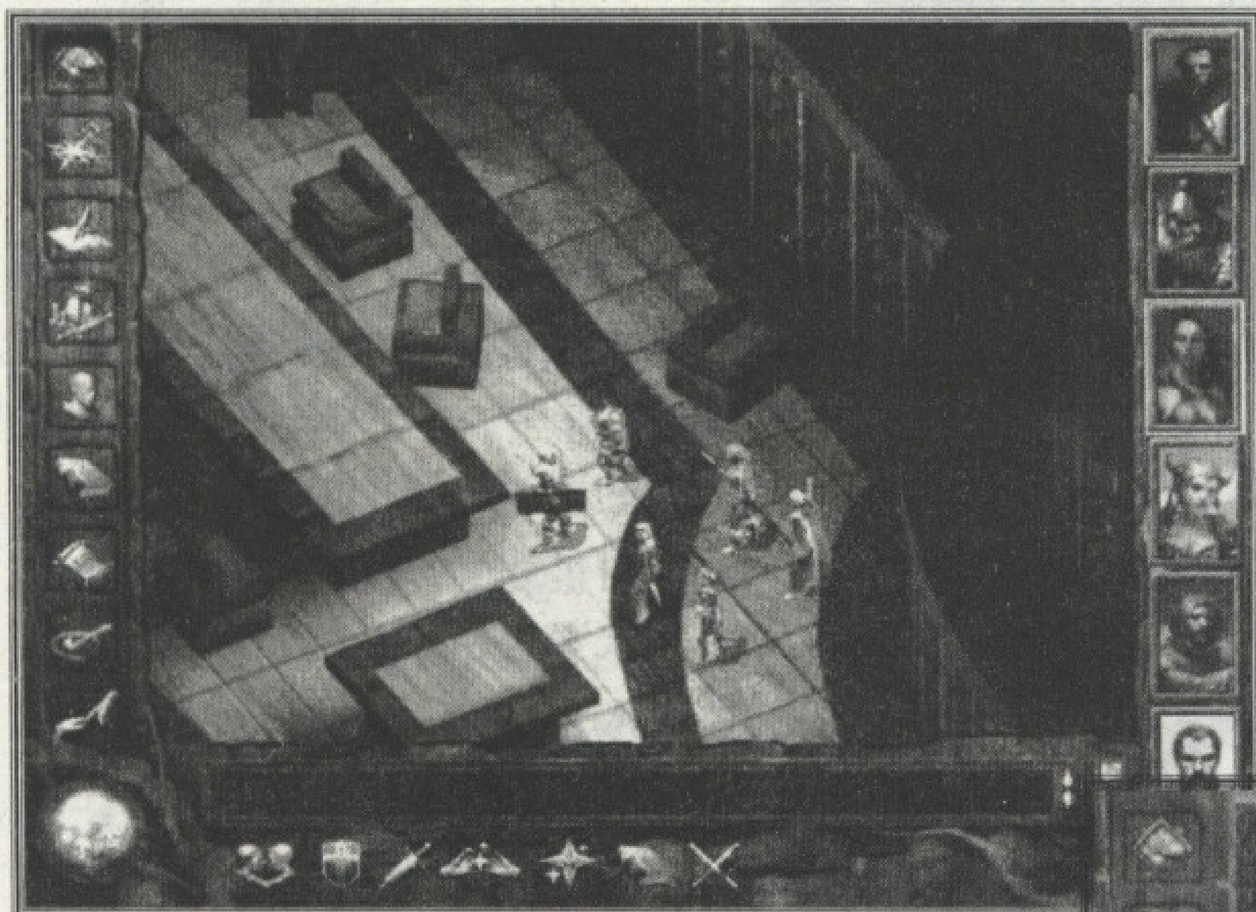
回到Kuldahar，Arundel在查看过那个药瓶后告诉你，这些袭击神庙夺走宝石的可能是位于龙之眼（Dragon's Eye）的一群蛇妖，同时他也在地图上标出了龙之眼的所在位置。

第二章 龙眼蛇后

这一章是一个纯粹的大迷宫，敌人主要是一些蜥蜴人、巨人、蜘蛛和甲虫。蜘蛛相对好对付些，只要提防中毒就是了，而且它们比较怕火，用火系魔法攻击效果不错。至于巨人就比较麻烦，因为这些家伙在即将被打死时进入一种假死状态，这时用纯粹的物理

攻击是收不到任何效果的，要打死它们，最好用火系或酸系的魔法攻击，当然，用带魔法攻击能力的武器也可以。至于甲虫，它们的攻击力并不太强，只是它们会一招大范围攻击的魔法，而且数量很多，因此还是尽量用火球术在远处把它们干掉为好。对蜥蜴人只要冲上去围殴就够了，很容易对付。而本章后段的敌人多为一些蛇妖，对付它们一般只要直接用武器攻击就OK了。

第一层：这一层相对来说不算太难，只要小心些就可以了，在这层迷宫中的目的是要找到蜥蜴王



（Lizardman King）并干掉它。这家伙位于迷宫右上角，你只要别一次招出太多的敌人，就可以利用狭窄的通道逐个摆平他们。迷宫的出口位于右下角，在迷宫里还有许多被这些蜥蜴抓来的人，没什么用的。

第二层：这一层的难点是位于迷宫左下方的一个祭坛，那里有一名牧师和数个巨人，比较合适的战术是先将巨人逐个引出消灭，最后再对付那个牧师。在祭坛边还有另一个被这些家伙抓来的牧师，你可以在她那里疗伤。

第三层：这一层的麻烦是在过右边的那座桥后才开始的。在那里有一座巨大的圆形建筑，里面有大量的不死系怪物和一名魔法师，比较无耻的打法是躲在一个安全的地方用火球慢慢地打它们，只要有足够的耐心，消灭它们是没什么问题的。最后要注意的是，在这座建筑物和通往下一层的入口之间的地上有许多陷阱，最好先让盗贼在前面探探路。

第四层：这一层在刚开始时是比较安全的，因为那些牧师和魔法师在一开始并不会攻击你，相反你还可以在里面休息休息，四处拣拣东西（注意，不要试图去撬那些锁着的门，否则会被攻击的）。当你感觉准备得差不多后，就可以回到门口质问那个刚开始时与你交谈的牧师Eldath，这样他就会向你发起攻击。这时最好先抓紧时间把他和上方那名魔法师干掉，然后再用消耗战的方法把那些闻讯赶来的牧师和魔法师消灭（小心，他们的剑上有毒）。这时，你可能会发现敌方有一名召唤师正在不停地召唤各种怪物，这家伙躲在迷宫右方的一个房间里（从原先那扇上了锁的门进去，沿着通道走就可以找到了）。干掉他后，回到原先那个可以休息的牧师的房间，在她上面的那间屋子里有一大群蛇妖，对付它们依旧是使用火球术一类的大范围魔法。在你扫清这一层的所有敌人后，就可以做好准备向最后一层进发了。如果你感觉身上的东西太多，不妨先回Kuldahar卖掉，因为在最后一层还有大量的物品可拣呢。

第五层：一下到这层，你面前就会出现一个奇怪的女孩。你怎么回答她都无所谓，与剧情无关。这一章最后的Boss在迷宫的右方，在这之前你最好先把周围那些迷宫里的敌人消灭光。因为当你见到最后这个Boss时，所有未打开的迷宫的门都会开启，里面的敌人也会冲出来，这样你就有可能陷入腹背受敌的境地。



最后的Boss就是你在路上不断遇见的那个小女孩，原来她抢走心之石的目的不过是好玩而已。交谈之后她变身成一条巨大的蛇，这时你的全体队员应该立刻后撤，因为她通常都会先出一个毒云或火球术。等她的魔法效果过了之后，再派一个队员进去将其引出，然后就是边打边退，一点点地消耗她的体力。只要你的耐性和运气不是太差，获胜应该不成问题。在杀死她后（46000点的经验值！），就能从她身上搜出心之石。

找到宝石后就可以回Kuldahar了，然而一进城，就发现这里到处都是怪物。好不容易来到Arundel家

中，可是在和他交谈时，发现Arundel说话的口气很奇怪。正当你准备质问他时，Arundel却施了一个魔法逃逸了。你感觉到情况有些不对，急忙赶到二楼，发现真正的Arundel已经倒在了血泊中。临死前，他告诉你在世界的南方有一座精灵城堡，在那里住着一位伟大的魔法师Larrel，他知道使用心之石的方法。



第三章 精灵城的废墟

怀着悲痛的心情，你再次踏上了冒险的旅程。这次的目标是传说中的精灵之城的废墟——千手之城（Several Hands）。由于城堡的大法师Larrel在抵御外敌时使用的终极魔法失控，使得城内所有人的灵魂都被吸走，这里也就成了一座只有幽灵和废墟的城市。才踏进这里，城门口就出现了一名骷髅巫师，从外观上看他好象就是Larrel，不过他看起来似乎不太对劲。在放出一个火球术，并警告你不要进入这座城市后，他就消失了，看来城里面似乎有些蹊跷。



第一层： 一进去就是一个大考验——有大量的弓箭手和武士在门口等着你，如果一不小心，你的魔法师就很可能挂掉。不过只要你保护得好，可以考虑用魔法师的火球术来攻击他们，虽然有可能伤到自己人，但这样做能最快、最有效地消灭这些敌人。这层最需要注意的是在左边的大厅里有埋伏，只要你一走进里面就会从四面八方拥出大量的敌人（不属于陷阱，侦测不出的）。这时你只能先尽快冲出一条血路，然后再慢慢地消灭敌人。上第二层的入口有两个，选哪个都可以。

第二层： 这里同上一层类似，敌人也差不多。同样，在这里也要注意敌人的埋伏，这次的埋伏地点位于地图右上角的房间里。在这一层同样有两个通往上层的入口，左上方的是条死路，正确的应该是中间那棵大树里的楼梯。

第三层： 这里优先要对付的是守在大树周围的那些弓箭手，随后就是下方的那些骷髅兵了，其中有两种怪物比较麻烦，一种攻击力和攻击速度很高，另一种一受到攻击就会自爆，最好用远程的武器或魔法对付它们。幸好这些妖怪都害怕火系魔法，巫师的火球术在这里能派上大用场。

在这层有两个出口，大树前的楼梯是去上层的精灵聚居地的。而一旁废楼梯右边的自动升降梯则通往下两层迷宫的另半边，在那里有一个重要的剧情道具，最好先去一趟。

在下去前各位最好先做好心理准备，因为下方有大量的骷髅战士。不过就算这样，在对付它们时，你最好还是尽可能在原地把它们消灭，因为如果你贸然深入的话，就会引出更多的骷髅，到时候连逃出去的可能都没有了。同样，火球术依旧是这里最有效的法术，只要你的魔法师有足够的时间放出两个火球术，基本上就可以确保胜利了。在对付完入口处的敌人后，剩下的就简单多了。你在这里要找的是位于第一层右上角的一个机械零件，拿到它后，就可以去顶层的精灵聚居地了。

第四层： 在这里你可以稍微休息一下了，因为这一层没有敌人。在左边的大房间里有一个法师的灵魂会向你出售一些物品和武器，右边的大房间则可算是个旅馆，你只要和里面那个小女孩的灵魂交谈一下就可以休息了。在这一层你的主要任务是找到Larrel并收齐四个机械零件，以恢复他的意识。

在这层共有三个出口通往塔顶，先从旅馆上方的出口开始。进去后，你会遇到一些精灵武士和精灵牧师，只要小心些还不算太难对付（在那些牧师使用某些防护性魔法时，可以考虑用你的牧师的Dispel Magic来消除），你可以在这里第二层的一张桌子上找到一

个机械零件。在最顶层，有个花园管理员Valestis的灵魂希望你能帮他收齐四样东西，以恢复这里的生气，这些东西可分别在Wyrm's Tooth、Lower Dorn's Deep以及Lower Dorn's Deep的黑市里找到。

OK，现在去楼梯下方的入口。上去后，会有一名牧师Denaini请求你解放上层他的那些同胞的灵魂（就是干掉他们啦），同时，如果你已经找到了圣水（Holy Water)，也可以交给他换取一些经验值。这里的机械零件位于上两层的一个木桶里。杀光那些牧师后，别忘了回来交差，换取经验值。

最后要去的是旅馆下方的入口，在那里有一个精灵战士Kaylessa的灵魂，她要求你解放上面她的那些战友们的灵魂，作为回报，她会给你最后一个机械零件。在这里，敌人是清一色的精灵武士和精灵弓箭手，相对来说，那些精灵武士还好对付些，用你的战士就可以应付了。麻烦的是那些精灵弓箭手，他们喜欢攻击你的魔法师，我在这里的战术是用战士挡住那些精灵武士，然后用魔法师、牧师以及盗贼攻击那些弓箭手，实在顶不住了就下去休息休息。反复几次后应该还是可以安然过关的。

在干掉所有精灵后，就可以回去向Kaylessa要零件了。不过她向你提出了一个要求，就是解放最后一个战士的灵魂——她自己。无奈之下，只好答应了她的要求。杀死Kaylessa后，可以从她的身上找到最后



一个机械零件。

收齐四个零件后，回到这里的第二层，在左边有一条通道，穿过它后来到一座图书馆。与里面的Custhantos交谈，并向他要书看，其中那本Mythal Book就是Kuldahar的Orrick要的书，不过给Orrick书的时候要小心BUG。在最顶层，就可以见到Larrel了。把所有的零件交给Larrel身边的法师Gelarith后，他会修好机器，而Larrel也会恢复意志。在把心之石交给他后，Larrel会利用这块石头查出在矮人族部落里似乎有造成现在这种情况的黑暗力量的源泉。如果你愿意的话，Larrel就会把你直接传送到那里，或者也可以先回到Kuldahar补给一下。此外，如果你在迷宫中找到Larrel女儿的日记的话，可以把它交给Larrel换取经验值。

第四章 寻找黑暗的源泉

地区一：矮人城堡

洞穴：才踏进Dorn's Deep，就遭到了一群食人魔的攻击。消灭它们后，来到洞中。进去向右走，来到魔法师Bandoth的住所，这家伙脾气相当不好，不过他有买一些不错的物品，所以还是别和他闹翻为好。何况就算你杀了他，也是得不到任何物品和经验值的。在洞口有一条直接向下的小路，那里有大量的蘑菇人。这些家伙的攻击力虽然不高，却会让我方队员陷入恐惧状态，所以最好还是用火球术一类的魔法尽快把它们消灭掉。

这里的出口位于迷宫右边，路上除了那些蘑菇人外，还要特别小心那些Ettin，这些大家伙的攻击力很强，最好还是一个个地引出来消灭为好。在迷宫的右下方还有一个Ettin的洞穴，里面有些东西可拣。

矮人城：进去后，各位先别急着往前冲。因为在前方的桥上有几名精灵武士，桥的两旁还有一群弓箭手。我的建议是先派个人上去把那几个精灵武士引下来消灭掉，然后再用魔法师的火球术或毒云术干掉桥两端的弓箭手，在那里还有两名巫师和几个食人魔，运气好的话也能把他们一起干掉。在这座城里，你首先要去的是左上角的一个出口。在那里你会见到一个叫Saablic Tan的怪物，他告诉你他原先是一名法师，可现在被变成了一头Umber Hulk。他希望你能帮他找到一枚徽章（Badge），这东西在一个食人兽身上，它的位置在这个迷宫的下方。拿到徽章后将它交还给

Saablic Tan，他会告诉你只要收齐六枚徽章就能找到黑暗力量的源泉。

完成这里的任务后，回到城堡中，下一个目标是位于右上角的那间放着张大桌子和许多雕像的房间。在右上角有一尊雕像可以打开，里面是一间秘室。在



这尊雕像右边的一尊雕像上有个开关，可是现在被锁住了，打不开。进到密室，你看到在中央的地板上刻着许多不同的符号。先不要贸然进入，因为这些地板上都设有机关，如果你没有踩到正确的符号就会遭到电击。第一个要踩的是一个看起来象由铁砧和锤子组成的图案（右上方），这样就可以解开外圈的陷阱。然后要踩的是中圈的一个看起来象是两道交叉的闪电组成的图案（下方），最后是内圈的一个看起来象是两个交错在一起的圆环的图案（左边）。在正确地踩下这三个图案后回到外面的大厅，拉下刚才那个被锁住的开关，这样里面大厅里就会出现一条向下的通道。

铸造室：在中央的大炉有楼梯通往上层，在那里你可以见到幽灵Norlinor，他要求你帮他消灭一个名叫Terikan的死灵巫师，作为回报，他会给你离开这里的钥匙。

从Norlinor身后的门（哪个都可以）来到英雄殿堂（Hall of Heroes），在中央通道上的那名Lich就是Terikan，不过在面对他之前，你最好先把两边的那些骷髅应付掉，以免到时候受到围攻。此外周围的那些棺材里都有东西可以拣，只是其中一些安有机关，打开之前最好先让盗贼检测一下。



在对付这个Lich时要注意，他是杀不死的，因此你不要和他过多地纠缠，尽快从他身后的那些棺材里找出开那扇大门的钥匙。进门后，你又会见到那名Terikan，不要和他多纠缠，直接去左边第四个房间（从下往上数）里拿到Phylacteries（最好让盗贼去，因为附近有机关）。然后把它送去右边第二个房间，这样Terikan和他召唤出的那些不死系的怪物就会自动消亡了。

完成任务后，回去找到Norlinor（他会站到楼梯下），在感谢过你之后，他会给你打开通往Wyrm's Tooth大门的钥匙（就在Norlinor身后的铸造炉里），之后回到你杀死Terikan地方，打开那扇大门就可以了。另外，在迷宫中你可能会找到一本Evayne's Diary，你可以把它带给Larrel换取经验值。

地区二：冰雪之地

一走进Wyrm's Tooth，就感到一阵刺骨的寒风扑面而来。这里的出口主要有3个，左下角的出口是通过一座桥连接着的，不过由于年久失修，现在已经无法通行。在中央的宫殿有2个主要出口，中间的一个直接通往雪蜥蜴（frost Salamander）的基地，下方则是通往那些被雪妖抓住的奴隶的所在地。

先从下方的出口来到图书馆，和左边角落的Soth交谈一下，向他询问关于左下方那座桥的事情（你必须先查看过那座桥才行），他就会交给你一本关于如何修桥的书。在右边站着一个叫Gareth的男人，他是这些人的头领，他请求你帮他们从那些雪蜥蜴身上拿到离开这里的钥匙。

沿着图书馆的楼梯上去，来到那些雪蜥蜴所在的神庙。要注意的是，不要离那些雪蜥蜴太近，否则会被冻伤的。这群怪物的头领在地图的右上方，有趣的是，它似乎认为你是它们的Boss派来的人。只要你向它承诺会看好那些奴隶，它就会把钥匙交给你。在这里还有一个有趣的Bug，你可以靠它骗些经验值——在和蜥蜴头领交谈时，它会要求你帮它杀死

那些奴隶的头领，然后回图书馆和Gareth交谈，他会认为他们的领袖Vera已经死了。接下来回去和蜥蜴头领交谈，并告诉它你认为Vera已经死了，这样就能得到一些经验值。然后这家伙会要求你回去把所有的奴隶都给杀了，你回答它你要考虑一下，然后结束对话。接下来你再和蜥蜴头领交谈，继续告诉他Vera已死，你就再次获得经验值……只要你愿意，这个过程



就可以一直持续下去。不过要注意的是，在此之前你不能和Vera交谈（他躲在这座神庙的左上角）。

拿到钥匙后，你就可以回去救那些奴隶了，只要把钥匙交给Gareth，他们就会自己离开，如果你忘记和Soth交谈的话，他会把那本书放在地上。现在你有两条路可以走，一条是不管上面的那些蜥蜴人，直接离开这里去修桥。不过在出去前要做好心理准备，因为外面有一群妖怪正等着你。你可以先把它们都吸引到门前，然后退回去从另一个门出来，打它们一个措手不及。而通往下一关的入口就是中间的那扇门，不过先别急着进去，还有其他任务要完成。

如果你想多得一些经验值的话，可以考虑回去把那些神庙里的雪蜥蜴全部干掉，其实这些家伙也不太难打，只要你能够顶住进去时门口前那些守卫的攻击就好办了。之后只要派你的战士出去，就足够扫清他们了。如果带上魔法师什么的，到时候反而不好控制，还要浪费人力去保护魔法师的安全。

在神庙左上方的一个角落里你可以找到Vera，他是那些奴隶的领袖，只要你告诉他你已经救出了那些奴隶，就能得到一些经验值。在完成这里的事情后，就可以去修复那座旧桥了。

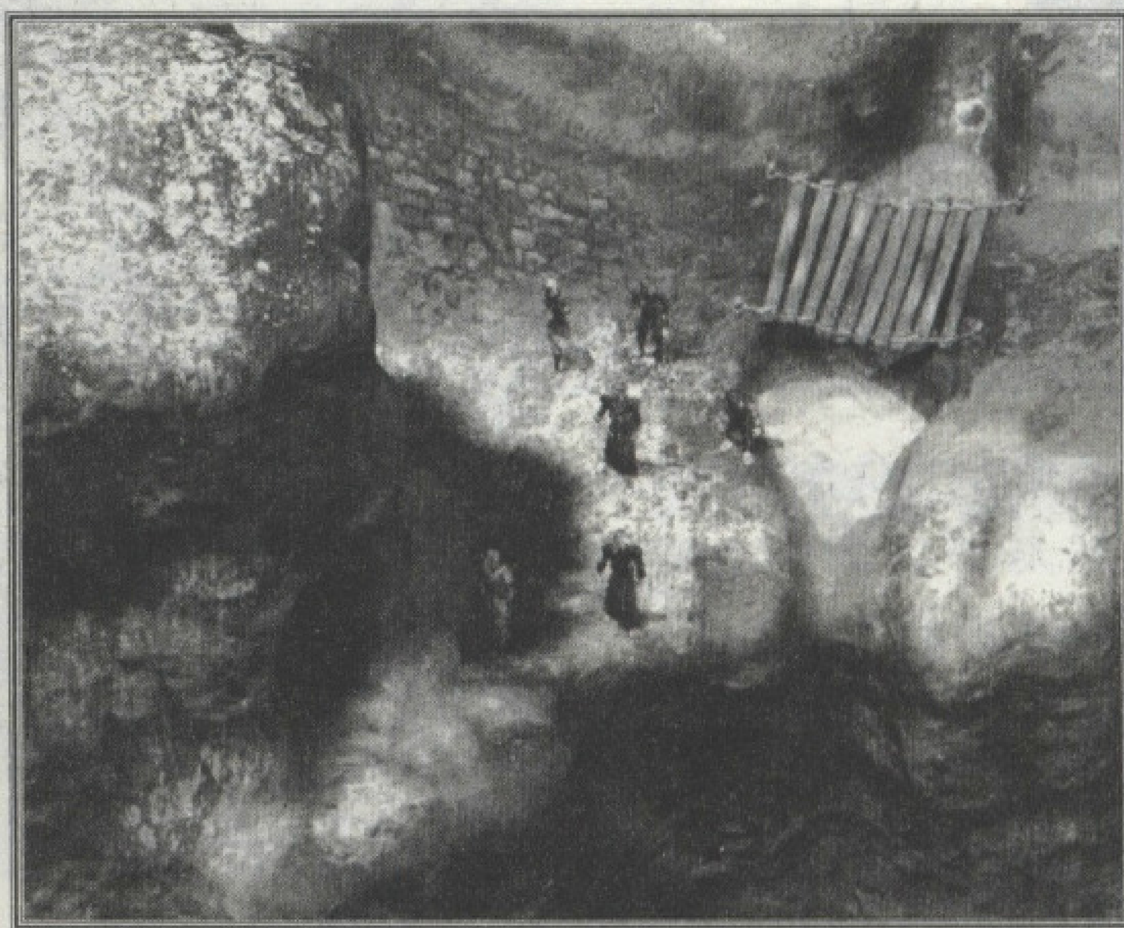
通过桥，里面是雪巨人的巢穴。它们的头领Joril在左边的一个洞窟里，这些巨人虽然看起来个头不小，不过你只要好好利用洞穴中那些狭窄的通道，是可以把它们逐一消灭的。杀死Joril后，记得拿起它尸体上的那枚徽章，这是下一章需要的重要道具。在这个洞中你还会遇到一群吃人的龙，要怎么对付它们就看你自己了（经验值不少的哦）。

在洞穴的左上方有一群被抓起来当成那些怪物食物的奴隶，他们希望你能清扫这个洞穴里所有的怪物，好让他们逃走，特别是从右边那个洞口进去的通道。这个任务很简单，只要杀光里面所有的怪物就可以了。

第五章 最后的牺牲

地区一：黑暗中的地下城

离开Wyrm's Tooth，来到了一个三叉路口，从右下方的入口进去后，发现来到了一个地下采矿场，从笼罩在四周的黑暗中，你感觉最后的敌人就在这里了。在这片区域，野外的敌人主要是火蜥蜴和投斧手。相对来说，火蜥蜴还好对付些，麻烦的是那些投斧手，攻击力强，生命值又高。他们主要位于Lower Dorn's Deep中央的桥区附近。对付他们最稳妥的方法是先监测到他们的大致位置，然后使用毒云术（野外的这些怪物用火球术是没有什么效果的）。虽然这种打法耗时较长，却很安全，而且有效。



在这里你的主要任务是收集六个徽章。首先去地图左上方的入口，里面是一座小镇，有大量的Umber Hulk在那里等着你。这些怪物攻击力虽然不高，却会使你的队员陷入混乱状态，因此还是尽可能一个个摆平它们为好。此外，在这里你会看到一些地面上有眼睛的标志，这些地方都是设有陷阱的，如果踏上会使你的队员即死，因此最好让你的盗贼把它们解除掉。在上方有一间大屋，进去后先不要急着往右走，先把附近的怪物消灭光再说。在右上方的屋子里有一个魔法师Malavon，在与他交谈完后，迅速后撤到左下方的大厅里，因为马上就会有一大群的怪物从里面冲出来了。如果还是立在原地不动的话，很容易被敌人包围，而且还要遭到Malavon的魔法攻击。

在大厅处摆好阵势，让魔法师、牧师和弓箭手站在后方，战士挡在前面，当第一个敌人出现后，就用魔法师的火球术攻击。而牧师除了负责补血外，还要及时用Dispel Magic消除队员身上的异常状态。在消灭掉这些怪物后，就要准备对付Malavon了。首先把他从里面的屋子中引出，然后用战士围住他攻击。不过这家伙喜欢用传送法术开溜，而且喜欢用一些大范围的魔法。建议这时还是多以保命为主，因为在攻击你一段时间后，他就会回到右下角的小屋里，这时候他就不会再逃了。这样你只要用战士攻击，然后用魔法师的魔法弹和牧师的魔石术来阻止他释放魔法就可以比



较轻松地摆平他了。在Malavon身上，最重要的道具自然是那个徽章，此外你还可以找到一袋种子（Seeds，给Valestis的）和一瓶药水（Potion of Null Effect，一个支线任务的道具）。现在可以离开这里了。

接下来从右下方的出口离开（有一个大眼睛），你会发现自己来到了一个大厅。这里的怪物似乎永远也杀不光。要让这些怪物不再生，你必须把中央雕像周围的那些固定不动的植物干掉。这个大厅的几个出口分别通往几个拥有徽章的人的住所，先走上方的出口，那里是一个盗贼头目Marketh的所在地。这里的敌



人大多是一些盗贼（Thief），他们比较讨厌的一点是会隐身，只有在攻击的时候才会出现。因此你最好不要走得太快，以免被围攻。在一楼左下角的房间有一个黑暗精灵Drow Dinafae，她恳求你不要伤害Marketh，你就暂且先答应她吧。上了二楼，Marketh在右上方的房间里，他并不太想和你战斗，如果你放了他，他自然会把徽章交给你，如果杀了他，则能得到一些不错的装备，如何选择就看你自己了。如果你选择不杀Marketh，那么在回去时把你在Malavon那里找到的药水给Drow Dinafae，就可以获得一些经验值，否则她是不肯喝那瓶药的。此外，在这里还可以拿到一袋食物（Sack of Potatoes），这也是一个分支任务需要的道具。

从原路离开，接下来去大厅右上方的出口，那里是一座神庙，在神庙的中央是牧师Perdiem，在此之前你最好先清理一下周围的敌人。在和他交谈后，发现

他的意识似乎被人控制了。对付Perdiem时要注意，直接攻击他是收不到任何效果的，要恢复Perdiem的意识



就必须摧毁上方祭坛上的那座神像（Idol），只要你干掉那东西，所有的怪物就会自然消失。和清醒后的Perdiem交谈，就可以得到另一个徽章。

依旧沿原路离开，接下来要去的是大厅下方的出口。一进去，你就会受到数名火蜥蜴的围攻，要注意保护好队伍中那些防御力较低的队员的安全。干掉火蜥蜴后，又可以得到一个徽章。现在从中间的矿洞下去，这里有许多的巨人，建议你干脆直接向他们展开攻击。因为当你在和地图下方的那个黑暗精灵交谈后，一样会被他们攻击，而且那时候的地形对你不利。这些巨人不是太好应付，不过他们有个习惯，就是当你跑得比较远时，他们会退回原位，这样就给了你用魔法师施展毒云术的时间，同时也要善于运用桥头狭窄的空间。在消灭掉那个黑暗精灵后，就可以从她身上拿到最后一个徽章了。现在回到神庙，用你得到的徽章打开位于左上角楼梯下的六把锁，你就可以上去见到游戏的最终BOSS——Poqueline了！



在你上楼前，还有一些小的支线任务要完成，所以先不要急着上去（上去后就再也回不来了）。首先回到Lower Dorn's Deep外，在地图的左上方有一个矿工用的升降梯子，上去后会有一名矮人矿工要求你帮他们找些食物，这时你在那些盗贼那里找的那袋食物就派上用场了。之后他会告诉你在这里的右上方有通往一个地下市场的通道，不过那里有大群的Umber Hulk，因此你最好先派个队员把它们引出来，然后用一些大范围魔法消灭它们。从这些怪物冲出的入口进去，就可以来到游戏中最后一个能够买卖物品的地方了，基本上你身上最多剩个2万元左右就OK了，剩下的就统统拿去买东西吧。当然，也不要忘记买上一笼小鸟和小动物给Valestis。

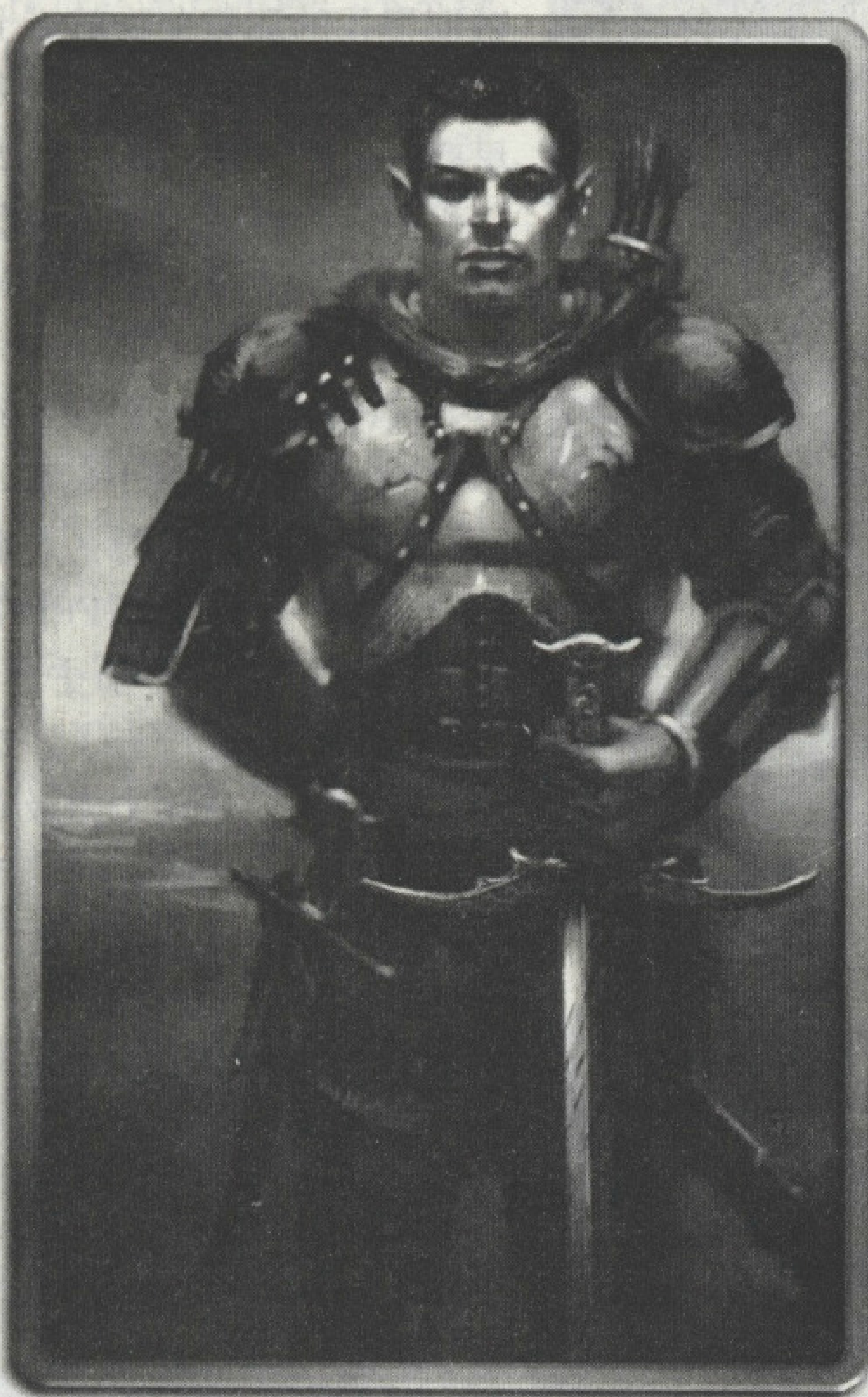
出来后，往地图右方走，那里有一座塔，在塔前你会见到一个小女孩FENGLA，她希望进到塔里，可那里现在被一群弓箭手占据了，她会交给你一把钥匙，这样你就能进去了。这座了望塔里的敌人相当难缠——都是一些攻击力极高的弓箭手，你的首要任务就是先尽可能地阻止他们放箭。建议用魔法师和牧师在这些弓箭手周围召唤怪物，迫使这些弓箭手用剑和你们搏斗，然后再让你的战士慢慢消灭他们。在塔顶可救出一名牧师。完事后，还能从FENGLA那里得到一些经验值。

在完成所有这些任务后，就可以去神庙见Poqueline了。沿着楼梯上去后，你终于见到了这个造成整个冰风谷动荡不安的罪魁祸首。在一番短暂的交谈后，战斗开始了。要注意的是，他召唤出来的那些怪物是杀不光的，你要集中力量对付Poqueline，只要使他的生命值降到Almost Dead，战斗自然就会结束了。

地区二：重回天堂之镇

就在你即将消灭Poqueline的时候，忽然感觉眼前一黑。当你恢复意识的时候，发现自己来到了一个冰封的城镇废墟，不过在仔细地端详过这

里之后，你发现原来又回到了游戏一开始的小镇EastHeaven。可是这里怎么会变成了这样？当你来到原先那座出镇的小桥时，发现大多数的镇民都被困在了这里。在和镇上的牧师Everard交谈后，你得知Poqueline来到了这里，并企图解除Jerrod's Stone的封印，让整个大陆都陷入黑暗之中。Everard给你指点了进入教堂的道路，并希望你能找到Poqueline，阻止封印的解开。进入教堂的入口就在原先教堂所在的位置，只要小心移动移动鼠标，应该不难发现。此外，在进入教堂前最好先把镇上那些怪物杀光，然后告诉那些镇民他们已经可以安全离开了。接下来回到地图左下角的海岸边，在那里有一个镇民，他会给你一把不错的剑。



进入教堂后不久，牧师Everard也跟了进来。他发现那块Jerrod's Stone已经被夺走了。他希望你能去塔顶尽快找出它的下落，否则后果不堪设想。于是你沿着一旁的楼梯来到第三层（第二层可以休息），可是出现在眼前的居然是杂货店老板Pomab！真不知道他脑子到底出了什么问题，尽管你再三劝说，Pomab还是向你发起了攻击。

这一战要讲究一点技巧。首先，周围那四名守卫是杀不死的，各位就不必在它们身上浪费精力了。你该做的是攻击那些Pomab的分身，只要你打到了正确的那个，分身的数量就会减少一个，一直打到剩下最后一个时，他就是真正的Pomab了。只要你打倒这个真身，那四名守卫就会自然消失。这一战主要靠的是战士的攻击，就算死了一两个人也无所谓，反正下面的牧师Everard会帮你复活。

好，休整一下，马上就要面对最后一战了。当你来到塔顶时，发现了一面闪光的镜子，Poqueline应该就在里面吧。果然，一进去就看到了他。不过你似乎已经来迟了——他打开了封印！就在这时，Everard忽然出现，并以牺牲自己再次封印了Jerrod's Stone。这样，在Everard的争取下，你终于得到了足够的时间来击败Poqueline了。

关键时刻，邪神Poquelin大怒，变异回真身Belhifet，与旁边的两个Iron Golems一起向你进攻。Belhifet和Iron Golems对攻击+3以下的武器具有免疫力，所以除了用Arrow of Pierce+4的箭以外，其他人还是用近身战迎击吧。另外，他们对魔法是100%免疫，不必费劲施法了。大厅地上到处是陷阱，这些陷阱是无法拆卸而且是永远有效的，踩中的后果是被Dispell Arrow击中，身上所有魔法效果消失。最好还是保持在没有陷阱的圆圈外交战。

Iron Golems会释放Cloud Kill，千万小心。而Belhifet除了近战非常厉害外，还会用非常强大的火系魔法，而他自己又是魔法免疫的。如果你有高于16的等级，则尽可以逼近他攻击，但如果实力不济，还是随时准备逃离他的魔法范围吧。在最后一战中，起决定作用的是你的战士，只有他有把握击中Belhifet，其他人在场可能会添麻烦，所以不如用隐身魔法把其他人藏起来，并持续给战士补血。就算Belhifet的能力再怎么强大，对这样的战法组合也难保金身不破。

最终Boss全身喷血倒下了，英雄们在倒塌的废墟中迅速离开。整座水晶塔在背后轰然崩溃，皑皑白雪开始飘洒在Eastheaven的天空，降临在Icewind Dale的大地上，一切结束了，一切开始了……

总评 88

制作	Black Isle	类型	角色扮演
发行	Black Isle	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

ARMYMEN WORLD WAR 玩具兵大战 世界大战

辽宁 枫红一刀流

第一关 摧毁雷达
The Landing

任务： 到当前位置的西北方摧毁Tan军的雷达建筑物。

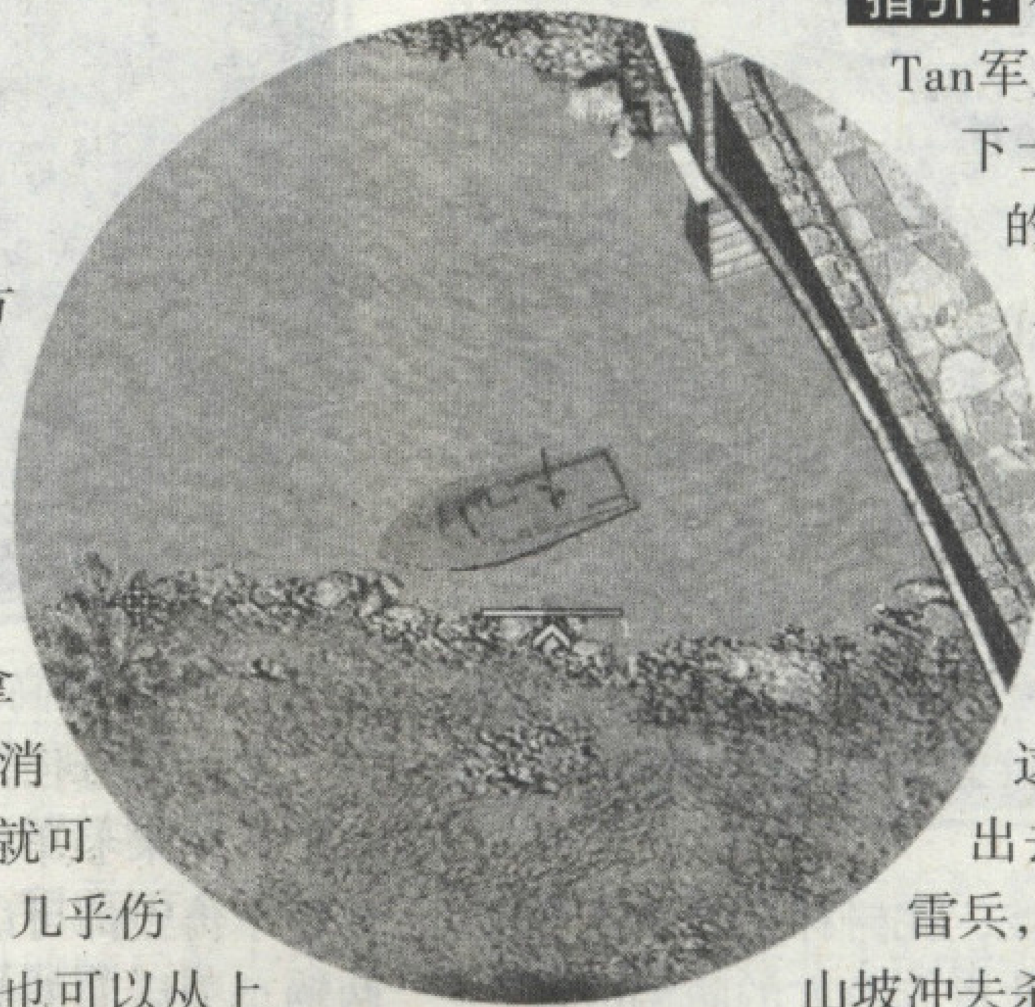
指引： 战役开始后抢滩登陆，会遇到Green军战士正与Tan军激战，上前协助他们打掉几个散兵，他们会替你消灭西边的敌人。往东北走入山坳还有一队战友，与他们接应后会朝地图中央腹地冲去，那里有挺重机枪，派队员上前扔一枚手雷就可以取得控制权。上前操纵重机枪，其它队员卧倒待命，不一会儿敌人的增援部队赶到，用重机枪的火力可轻易地消灭他们。然后拾取重机枪附近的道具，率队员往西北方挺进，在接近雷达的地方有三面墙，里面有四只箱子和三名敌人，派队员冲到墙口用手雷干掉他们。拾到手雷后来到雷达旁边，扔四五只手雷就可炸掉它了，任务完成。

第二关 死亡通道
Death Walk

任务： 为了我军能顺利通过前方的山地通道，要消灭沿途Tan军的四门加农炮，与途中的Green军陆军中尉接应可以得到他的帮助。

指引： 一开始先往左侧冲去，那里的高墙内有两名士兵，消灭后拿到手雷、药包和半自动步枪。然后消灭地图西南方的加农炮，只用步枪就可轻易打翻了。上面的士兵不用理会，几乎伤不到我方人员，如果手上装备缺少也可以从上边的阶梯爬上去消灭他们，可拿到手雷和药箱。

来到地图正西方可看到我军的坦克车和陆军中尉，往北走可看到山坡上的加农炮。这时敌人守住路口，不宜强攻。只要派一名携手雷的队员冲上前炸掉加农炮，然后迅速往回跑即可。等敌人追下来时，会遭到我军坦克炮火的覆盖，杀掉他们轻而易举。接着坦克部队会朝地图东北方挺进，这时队伍的动作要快，要抢在坦克前面干掉山上的加农炮。方法同样是派两名带手雷的队员爬上去，在树林里用手雷炸，不用管那些士兵的死活，只要四架大炮全部倒下任务就完成了。其实我方的坦克车也不用顾忌，他们的生存与否并不影响任务的完成，不过对“完美主义”战士来说还是要将我方的伤亡降到最低点。

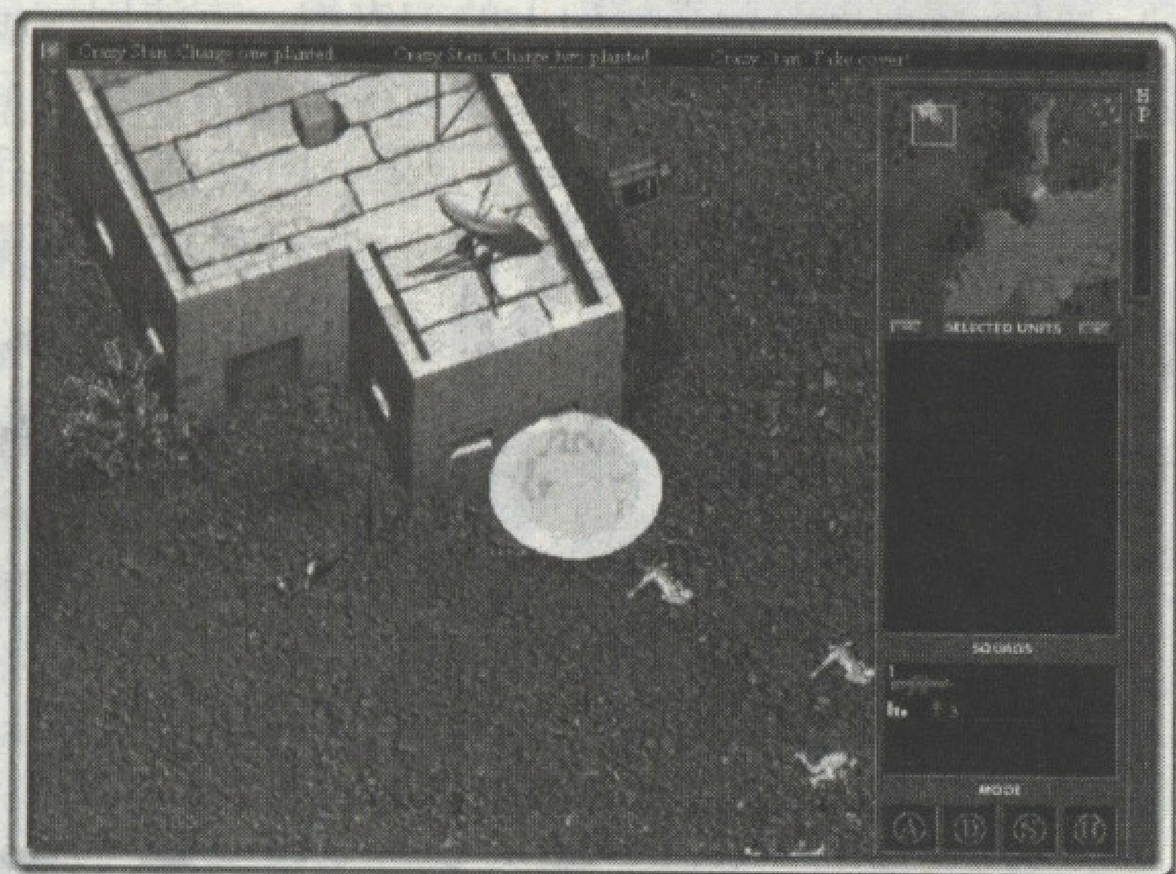


第三关 盆地突袭
Tanthi Basin

任务： 消灭敌人在盆地修理厂的七辆坦克车。

指引： 在关卡的开始会看到我军与Tan军火拚的场面，一名蓝衣陆军下士在敌人的炮火下奔逃，你的首要任务就是去援救他。在起始处会有一名火箭兵跑在前面，这时全体队员只要跟着他跑就行了，他会解决掉山谷两侧的部分敌兵，还有西北角山坳的坦克车。跑到山坳里他会原地待命，这时全体队员往右侧的狭道出去。地图中部的山丘上有手雷兵，要小心地解决掉他，然后从山坡冲去杀死余下的敌人，到山丘西南方的树丛里将蓝衣人救下来。注意他身上有五枚手雷，还有二十发子弹的狙击步枪。

向北到地图东部的山丘，这里的路是与修理厂相连的，先用手雷炸死南边兵营前的三名敌兵，然后派蓝衣人走到北边的小路口用狙击步枪射杀掉埋伏在那里的两名敌兵，再向北走就可看到铁丝网内的修理厂了。



这里完成任务的方法有多种，第一种用手雷炸开铁丝网并引爆附近的油桶，连锁爆炸就可以毁掉几辆坦克车，然后用蓝衣人狙击院里的士兵，其他人再用手雷收拾剩下的坦克。第二种是最省力的打法，派士兵炸开铁丝网，进去先引爆油桶，然后抢就近的坦克车上去，取得控制权后离油桶远一些，然后逐个炮轰院里的坦克，这样就可以轻松打翻另外六辆坦克，最后炸掉所控制的坦克车就可过关了。在战斗中敌人也会有士兵控制坦克车，最好在他抢到坦克之前用狙击步枪干掉他。如果敌人控制了坦克，我军也可以躲到雷达后面伺机攻击，在这个过程中下面的兵营每隔一段时间就会上来一批增援部队，因此要速战速决。

第四关 笼中之鸟
Caged

任务： 从敌集中营救出我军的爆破专家，摧毁敌人秘密工厂中的装甲车间。

指引： 任务开始后冲下山坡，到附近的铁丝网里拿到地雷，然后在西边的路上观察那辆武装卡车的行动路线，在路上埋下地雷将那辆卡车炸毁，再上去杀掉一名守卫，拿到探雷器。然后冲上地图右上角的山坡，用狙击步枪射杀几名看守，从牢笼中放出三名战友（其中一名为爆破专家，身上有定时炸弹）并拿到不少好装备。

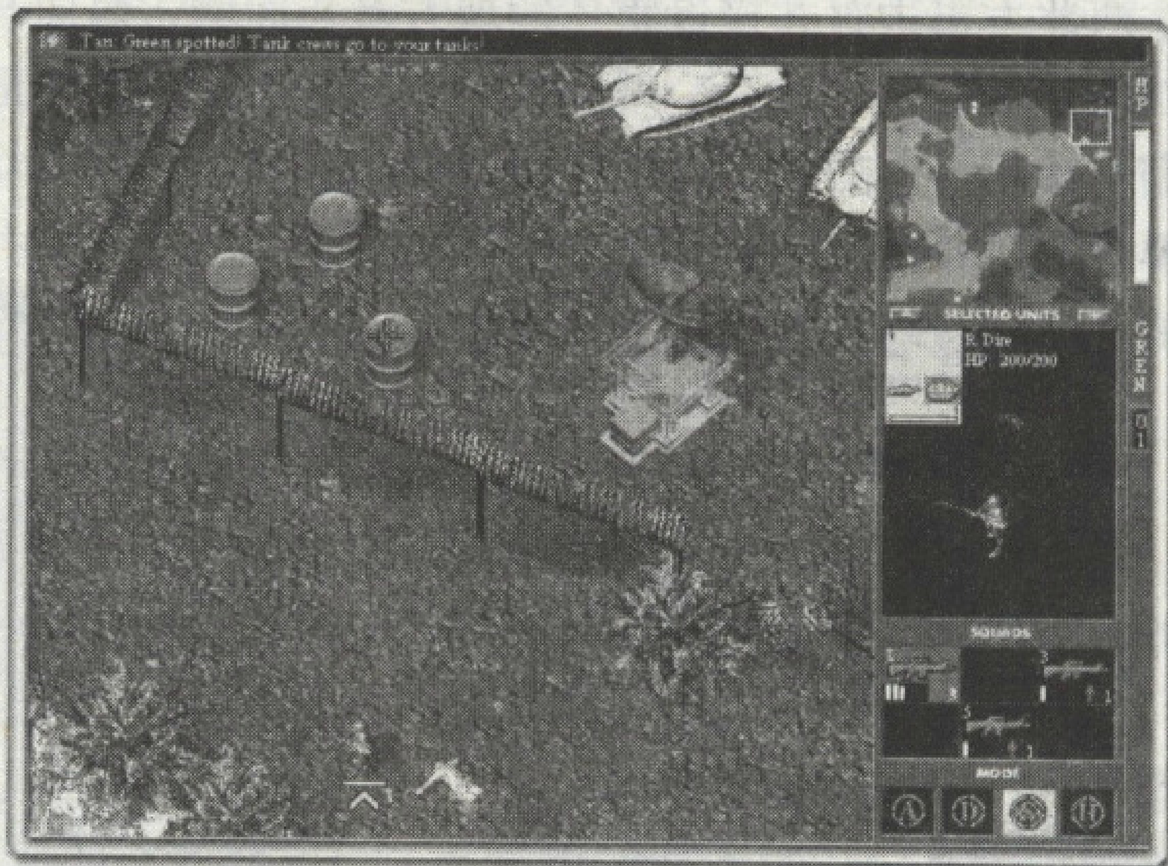
走到地图的西北角上山坡，在树林里狙杀几名守卫可找到探雷器和手雷。往北进入敌人的防御区域，从正门进入，射杀两侧沙包后的敌人，然后派士兵用手雷炸开重机枪周围的围栏，从南方跑过去占领重机枪，用它扫死兵营内跑出的所有敌兵。在攻入防御区前你也可以用手雷炸开外面的铁丝网，用狙击步枪杀死沙包后面的几名守卫，派一人冒死冲过去控制那架重机枪。最后再派那名爆破专家去炸敌人的生产车间，注意在消灭敌人的大部分兵力前不要让专家靠近那栋建筑，否则他有生命危险，任务也会失败。

打这一关的重点是必须要拿到探雷器，并保护拿探雷器的士兵存活，在后面的第七关会用到它。

第五关 新的版图
New Territory

任务： 消灭Tan军所有的防空高射炮，这样我军运送炸弹的飞机就可以通过这片区域，然后率队赶往地图的东北地区。

指引： 第一部分的任务其实很好完成，在市区里共有八座防空炮，每一座都有两名士兵把守，在街道上还有几辆武装吉普来回巡逻。从一开始的位置先杀掉两名士兵，用手雷炸掉那座高射炮，拾到药包和手雷后往上方走，在这个院落里可看到两辆绿色的车辆，一辆武装卡车和一辆吉普车，在院子的里层还有两辆灰色的吉普车。派一名队员跑上去抢卡车，其他人掩护消灭冲上来的敌兵。在抢到卡车后朝院子里冲过去，那里有十来名敌人聚成一团，用卡车转圈辗压他们，之后再将灰色的吉普车撞翻，用机枪将高射炮射翻。接下来就可以开着卡车上路了，先用它撞翻路上的几辆巡逻吉普车，然后逐个去打高射炮。先辗死



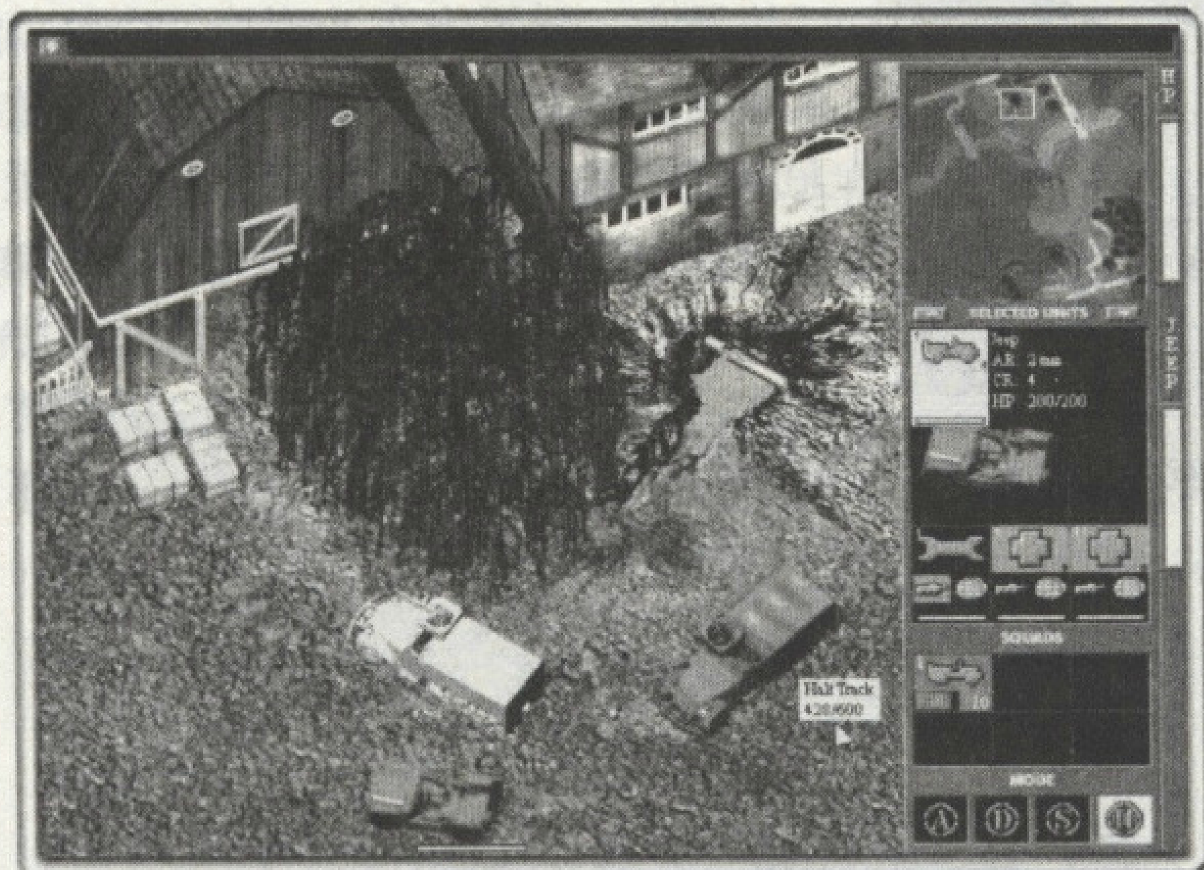
守卫，再射翻高射炮，如此反复将所有的目标消灭后，第一部分任务完成。在这里我只用一辆卡车就完成了，如果卡车报销了可以回去开绿色吉普车，如果吉普车再毁掉可以用手雷去炸。不过我建议还是保存两辆车为后面的关卡积累力量，在地图的左上角可以找到扳手，士兵用它可补满车辆生命三次。最后再让所有的战友上车冲到地图右上角，本关第二部分任务

完成。

第六关 捕获行动
The Capture

任务：与城东路上的第二装甲师会合，帮助他们到达地图的东北方。

指引：任务开始时不要急着与装甲师会合，沿着朝北的马路奔过去，会遇到三名战友朝南跑过来，身后有小股敌兵追击。上前将他们消灭，这三名战友身上会找到一件Tan军的军服。派一人穿上它装扮成Tan军士兵，这样他就可以大大方方地穿过东边的敌人防御工事，到达东边的马路与坦克团会合。然后驾驶三



辆坦克往北边开过去，行动可以缓慢一些（注意在地图东南角会出现敌人大批援兵，不要被他们缠上）。逐个轰掉前面的士兵，着重打翻巡逻的坦克，在东北的每个路口上都有两辆坦克把守，务必要在它们掉转炮口的时候炸掉它们。在这里有一个攻击技巧，就是在敌人的视力范围外打，只要耐心地一点点移动，将炮火打到较暗的视力范围之外，敌人便无法判断你的位置，可以安全地杀掉地图上所有的敌人。将地图上的坦克全部清除后先不要冲到东北方，为以后的任务考虑要先去攻打地图西北角的弹药库，将那里的守卫杀光后可派队员去拿火箭筒，最后只要保证一辆坦克到达东北方的路口任务即告结束。

第七关 伤亡惨重
Critical Loss

任务：到达地图西北方占领那里的火车站。

指引：关卡开始的那几辆坦克车会自顾冲上去，谁知前方有地雷阵，坦克全被炸掉。由于前方的路上有路障，因此车辆都不易通过。冲过路障后前方还有敌人的坦克重兵把守，要注意避开他们，穿过西边森林到达地图西北角的火车站。

最困难的地方是在森林中布有地雷，队员的身上必须要有探雷器才能通过，这个东西可以在第四关得到。派有探雷器的队员走到前面，其余人紧随其后，如果你还有车辆的话可以让全体队员上车，用卡车或吉普的火力来掩护探雷的队员，这样队员不至于散开或因自动追击敌人踩雷身亡。在树林中可以拾到不少宝物，如火焰枪，用来对付林里的敌人最好用，还有多得用不完的药包。在地图的西边偏北可找到一座军营，用手雷炸掉箱子掩体里的敌人，可拿到不少装备。假如你身上没有探雷器也没关系，迅速往左边树林的小道冲过去，可以看到一队有探雷器的Green士兵朝北边探索，这时要快速跟上他们，避开探出的地雷并保护他们的安全，同样也可以绕出雷区。然后由北方的小路接近大道，在大道上有一辆坦克，趁它面向北方时派士兵过去用手雷炸掉，或者在路口布雷引它过来炸毁，还有一个方法是将卡车停在树林中慢慢接近它，在一定的距离外可以打到它但不会被它发现。消灭坦克后可以开车进入火车站辗死所有敌人，或者用火焰枪去对付成群的敌兵，将大楼旁的所有敌人消灭任务即告完成。

第八关 夺桥之战
Narrow Crossings

任务：占领地图北部的桥梁，过桥并摧毁敌人营地中所有的加农炮。

指引：在开始的位置让车辆原地不动，派队员沿马路往右边探索，路口有一处敌人的营地，里面的火箭兵正在与Green军交火。由于火箭兵的攻击力远，在跑动中用手雷炸他们最好了。先炸南边的再杀西北



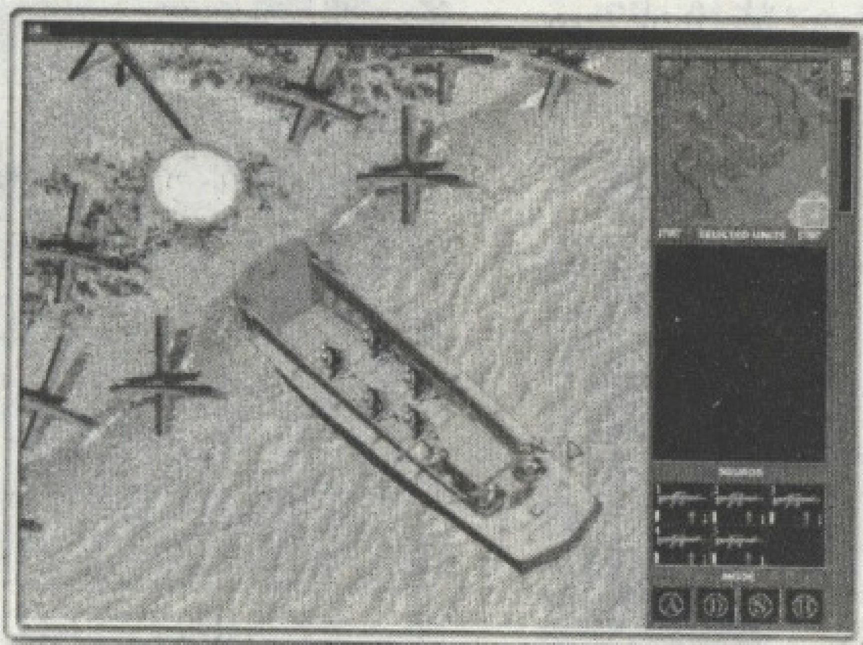
的那个，最后再收拾沙包内的火箭兵。这时车辆可以沿着石板路往北方的桥头开进，路上还有一辆敌军卡车可以利用。派一名士兵上去开车，来到东侧大桥，这时我军的坦克已将敌人的坦克打得差不多了。扔手

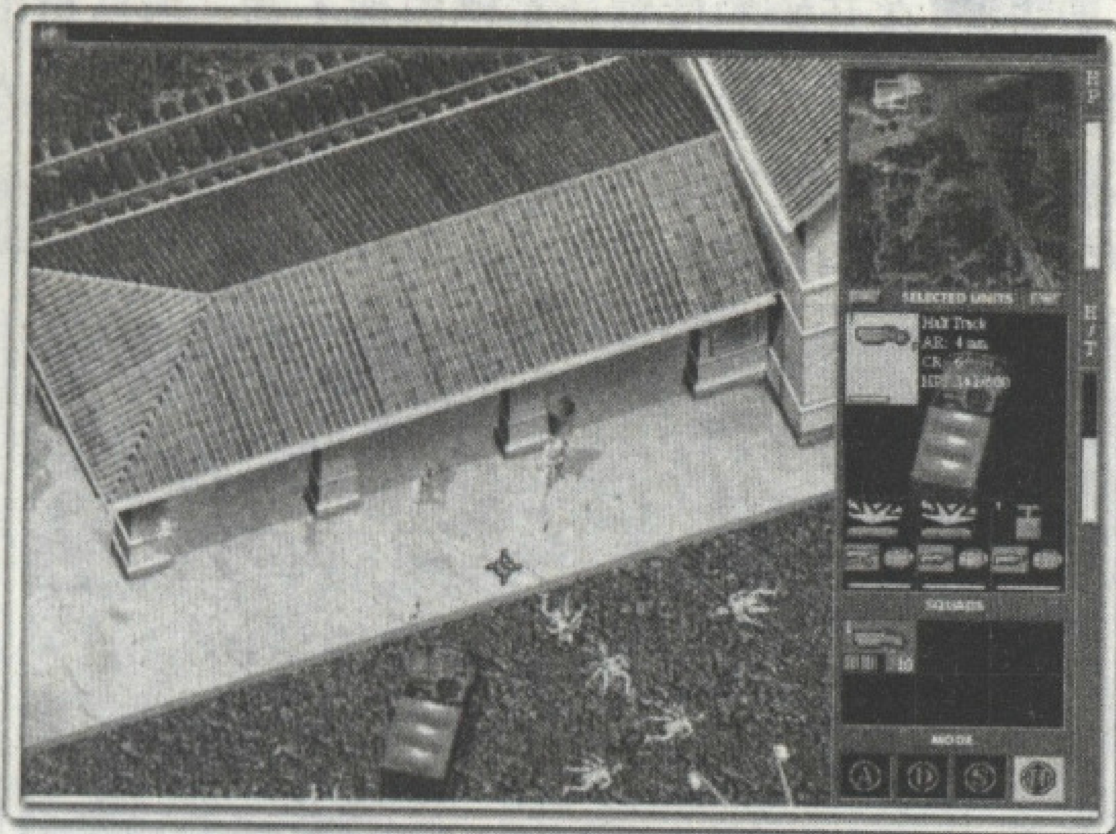
雷炸掉河底的快艇，士兵和车辆冲过桥去，会遇到大批敌兵朝桥头冲过来，用车快速辗杀他们，最后让一名士兵下车，在那栋建筑的左侧找到迫击炮，扔两个手雷就可以解决炮手和大炮了，任务结束。

第九关 疯狂反扑
Tan Revenge

任务： 清除交叉路口的敌人，攻下西北方向的大桥。

指引： 本关共有三个目标，村庄里的交叉路口有火力强大的坦克和吉普把守，因此不能硬闯。首先要占领起始点附近的三个山丘上的重机枪，它们旁边都有敌兵把守。派队员跑到山脚扔手雷，将枪手和敌兵打死就可以控制它了，如果碰上有手雷的敌兵可以找榴弹去打他。抢占三挺重机枪后就可以控制村庄附近的要道了，可以狙击敌人的几支增援部队。接下来去打两个路口的敌主力部队，在山丘下可找到两箱榴弹，远远地将敌人的坦克车和吉普炸掉，剩下的敌人用卡车直接撞死就行了。占领两个路口后会有信息说Green军正在攻打地图东北角的小岛，派士兵跑到南岸找到一艘小艇，用它登陆到小岛上杀死一名敌兵，拿到榴弹炮等装备。之后





率大队人马冲到桥北，杀掉所有的敌兵即可过关。如果在过桥时路口又被增援的敌人占领，还要返回头去重新解决他们，同时保证三个目标没有敌人存活才能过关。

第十关 陷落村庄
Village Downfall

任务： 占领所有的村庄，为护送队开辟道路。

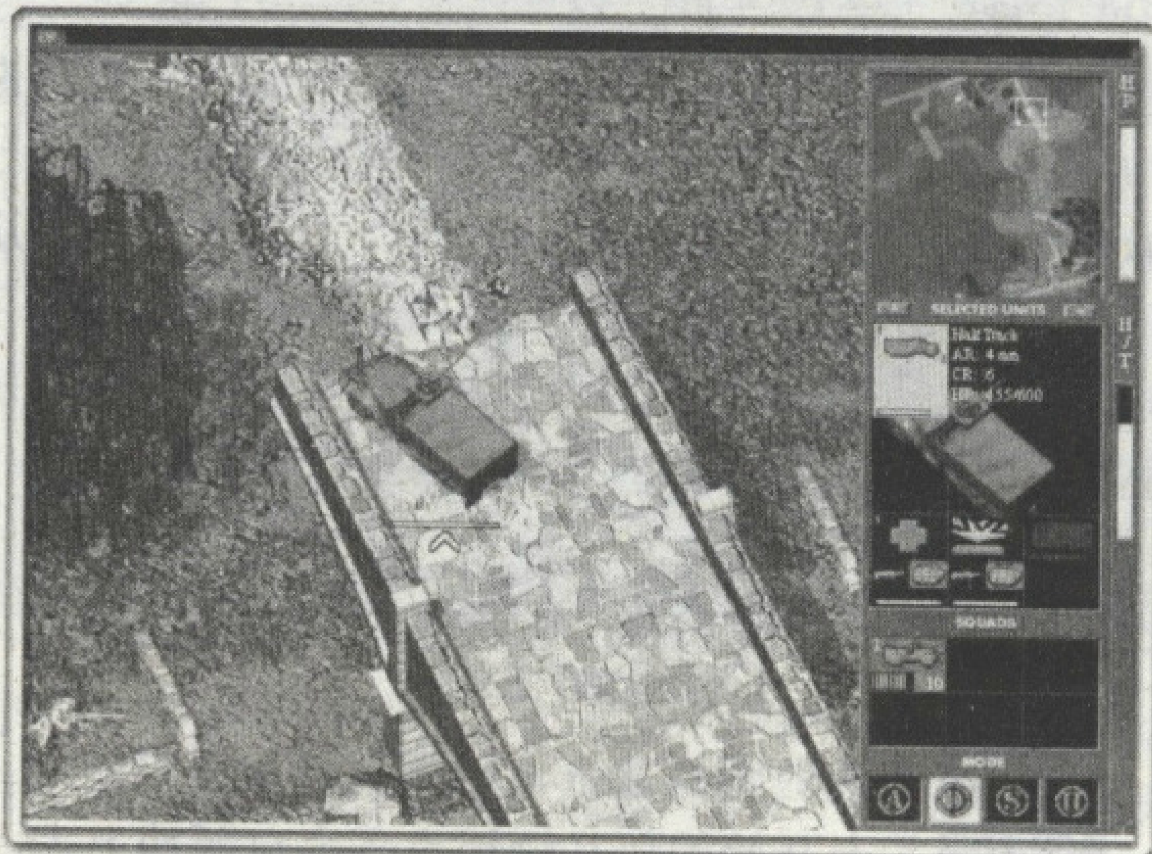
指引： 第一个村庄的坦克比较多，要用大量的榴弹来对付。在开始处东边树林里可以找到15发，然后派卡车往上冲，推翻那里的吉普车，辗死几名敌兵。派携榴弹的士兵跑到那个位置，用榴弹炸死西北方山丘上的榴弹兵，然后在卡车配合下跑到山丘上去，用榴弹向村庄的十字路口轰炸，可炸掉吉普和坦克车共四辆，然后再派卡车进去压死残余敌兵占领村庄。

在起始点西边的山丘上有辆坦克，派手雷兵到北边（坦克的后面）用手雷炸掉它，然后到西边可找到那座雷达，炸毁它后冲到山丘上得到火箭筒。西侧的村庄有三个路口，第一个只有辆吉普车，让榴弹兵站到树后炸翻它，随后卡车冲到第三个路口杀掉四五名敌兵，速度快的话可在敌人坦克到来之前全身而退，这时再派榴弹兵出马将坦克炸翻。当队伍走到西北角的马路南时，派手雷兵站到房屋右下角士兵看不到的地方，扔手雷将坦克车炸掉，然后再派火箭兵站到同一位置去轰那辆卡车，最后派吉普车冲到路口辗死所有敌人过关。

第十一关 危机潜伏
Concealed Dangers

任务： 护送运输队穿越敌人的防线。

指引： 这一关的火力足够用了。派一辆坦克收拾东边道路上的敌人，抢占地图中央的高地扼制住敌人的增援部队。另一辆坦克则去北方桥梁的道路上轰掉两三辆坦克和卡车，注意利用火力距离与视野的差距来打那些装甲车，可以用很小的损伤克制敌人的强大



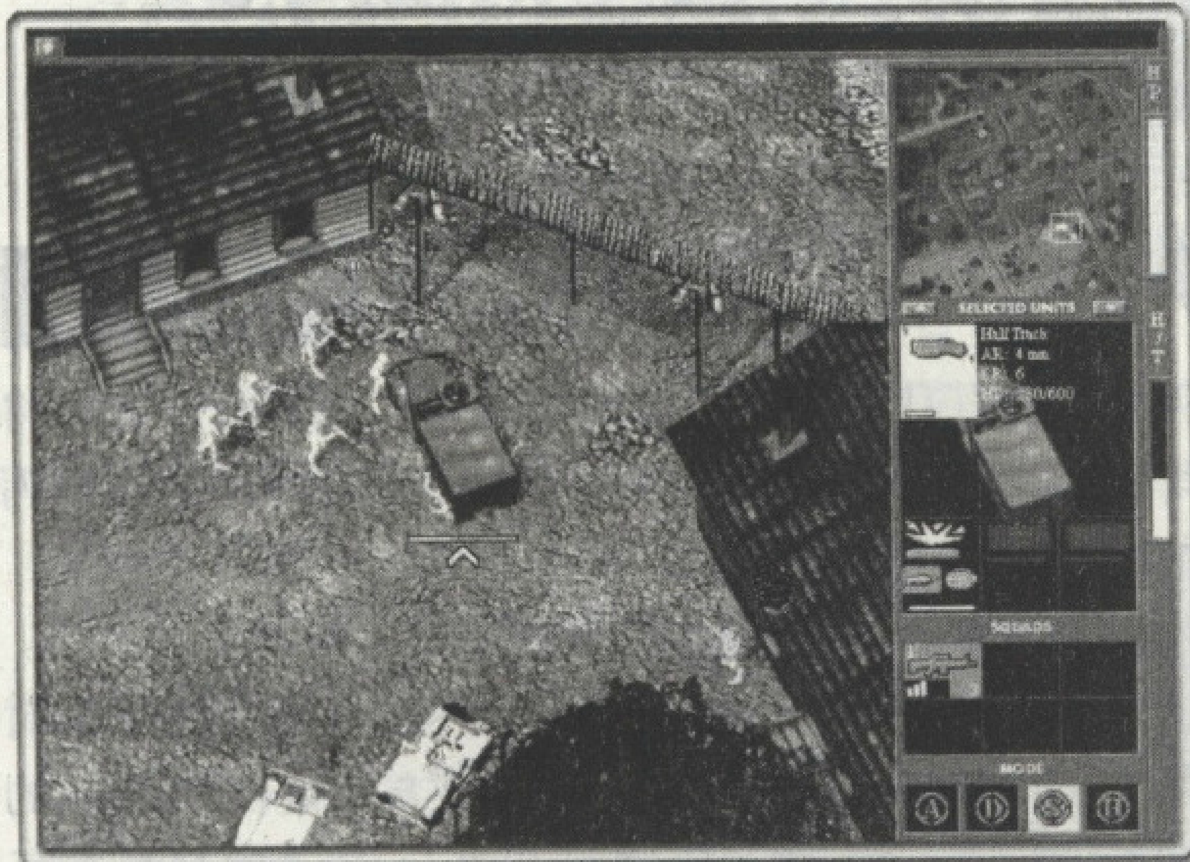
火力。在西北的沙包里有板手，用它可以修复损伤的坦克和车辆。将大部分敌人扫清后就可以让运输队通过了，只要那两辆货车到达桥梁的北端任务即告结束。

第十二关 堕落都市
Fallen City

任务： 摧毁敌人的大厦建筑。

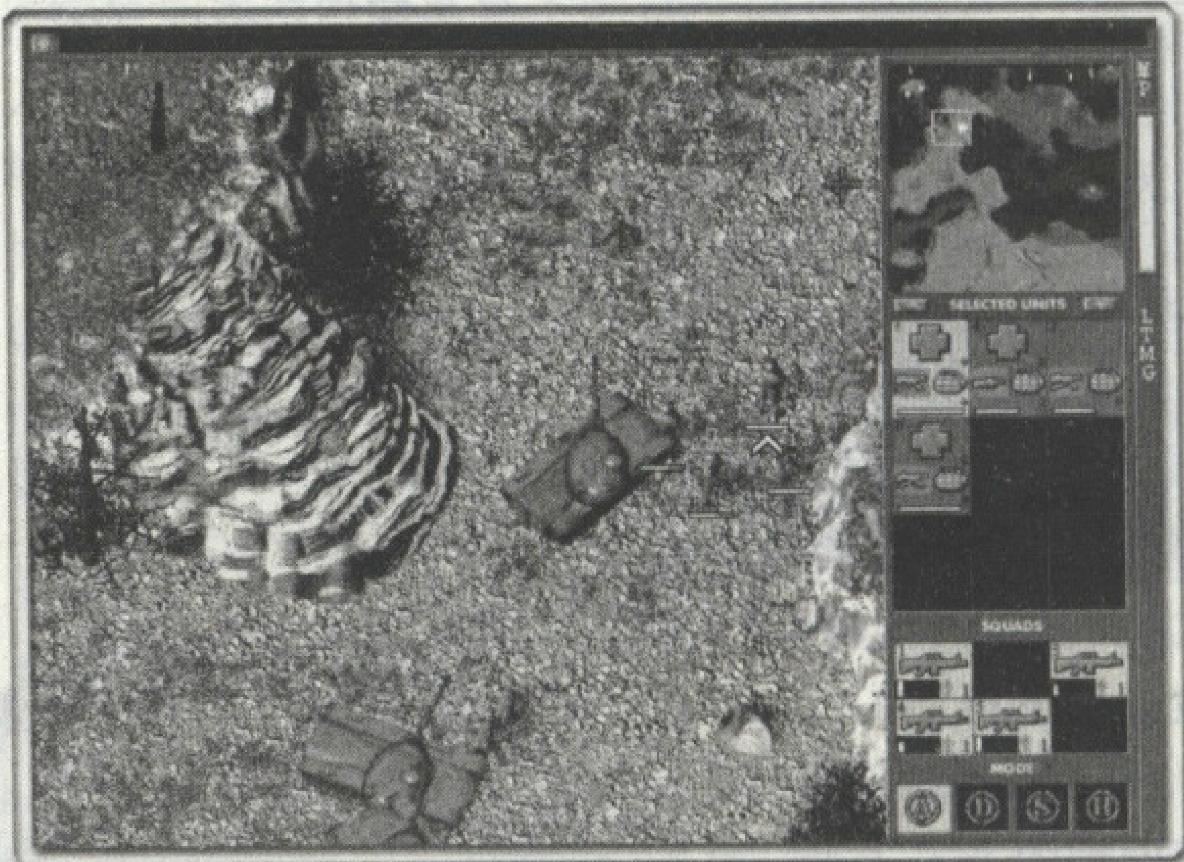
指引： 本关地图稍大一些，由于城里的部队是靠无线电来调遣的，因此在进攻之前要先摧毁敌人的通讯设施。在地图西北角有一座小岛，上面有一座通讯塔被几名敌兵守卫着。先将北边河中的快艇移到南边，派两名士兵来到河边上快艇，往北开一段距离登陆上岛（不要开得太靠北边，那里有两艘敌人快艇守着，不惹为妙）。上岸后用手雷炸死守卫，最后再炸掉通讯塔。这时城里的通讯瘫痪了，注意在岛上有榴弹，一定要拿到。本关大致共有四十发榴弹可以拿，可用来对付大量的坦克车。

解决掉铁塔后回到起始点，那里有一个二十发榴弹的箱子，拿到后上坦克车往右冲过桥梁，由于东南角的山坡上有敌人的迫击炮，过桥会遇到敌人炮火的



攻击，所以一定要快速移动。到对岸后往右边拐到房屋后面，用榴弹炸掉攻过来的坦克和吉普。之后再派手雷兵解决掉东南角山上的迫击炮，它们的近距离防御性差，所以不会费什么力气。接下来大部队从桥头移到北岸，沿着街道往北行驶，在路口还有两辆坦克车，用榴弹炸掉，消灭零散的士兵，当绕到敌人司令部大楼的西侧时会遇到另一辆坦克，同样炸毁它，再派卡车绕司令部转一圈，辗压残余的敌兵。之后派榴弹兵站到喷泉的位置往大楼扔榴弹，如果有手雷也可以，当大楼受损到一定程度，从里面会冲出坦克车、吉普和少量士兵。这时将队伍撤出院外，用手榴弹和榴弹炮来攻击他们，将他们清除后再将大楼炸那么几下就过关了。

整个游戏到此结束，总的来说，这一部较ArmyMen系列以往的作品难度要低得多，再也没有《太空玩具》和《空袭》的紧张和惨烈，相对要轻松



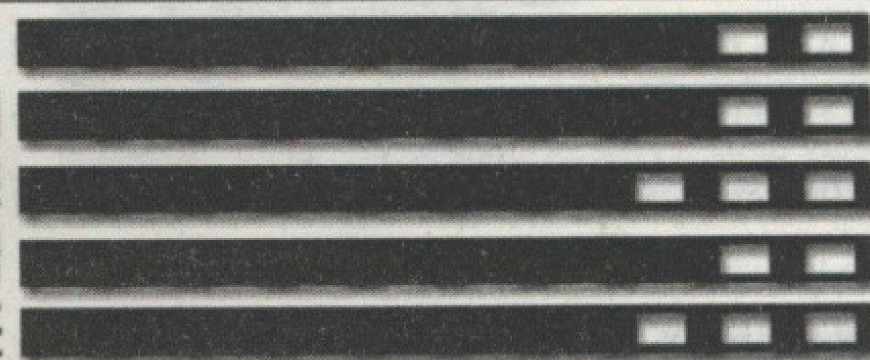
一些，只要步步为营地打不难过关。看来设计者是在刻意降低难度，以适应更广的玩家层面。

在关卡设计上也不再是一关一个故事，而是整个游戏由一个大任务串连而成，再没有空军和海军的战役。值得注意的是，由于关卡在地图和兵力上是承续的，因此在攻关过程中要尽量保存兵力和车辆，为下一关作好铺垫。如果只图一味痛快使人马伤亡过重，那么后面的关卡就有苦日子过了。另外士兵尽量携带不同的武器，以适应各种战况的需要。比如有的关卡需要榴弹炮，在此之前的关卡就要积极蓄备。有的关卡要用扫雷器，因此不要为了多拿几个药包而将它轻易扔掉。

在程序设计上有些退步的表现，我打了两遍碰到多次完成任务却不能过关的现象，只有从头再打才能过去。还有就是车辆经常会卡在草石之间，任你左右摆动前进后退也不能把车开出来，碰到这种情况还真是叫人头痛。

总评 77

制作	3DO	类型	即时战略
发行	3DO	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98



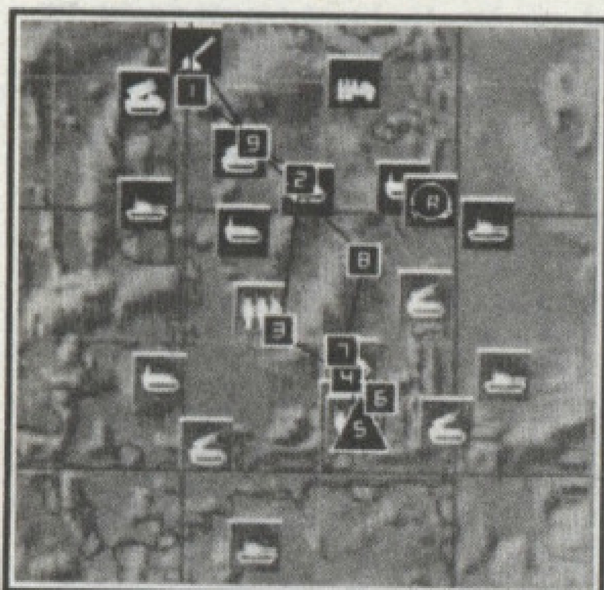


KA-52鳄鱼小队 KA-52: Team Alligator

北京 金华

TAJILKISTAN方

任务一：Eeter the Gator



任务简报：指挥官接到命令，在一座小岛上敌人拥有数量不明的SAM导弹基地，该基地威胁到了我们飞机的安全。你必须马上起飞，将岛上的SAM基地完全摧毁。根据情报称，SAM导弹基地不会有太强的力量，但拥有几架老式的攻击直升机。

破关诀窍：起飞后直接向地图下方飞去，首先你遇见没有攻击力量的轻型坦克，然后按你的方向向左平飞，记住要与SAM发射塔保持一定距离。从地图上的3号地区直接插入敌人的腹地5号地区，看到一座醒目的建筑后，将自己的导弹全部扔向它，而后迅速返航。这时敌人的直升飞机出现，迅速调整位置把那几个废铁击落吧。如果你已经比较厉害了，使用引诱器可以去尝试攻击SAM导弹发射器，这样会得到勋章。

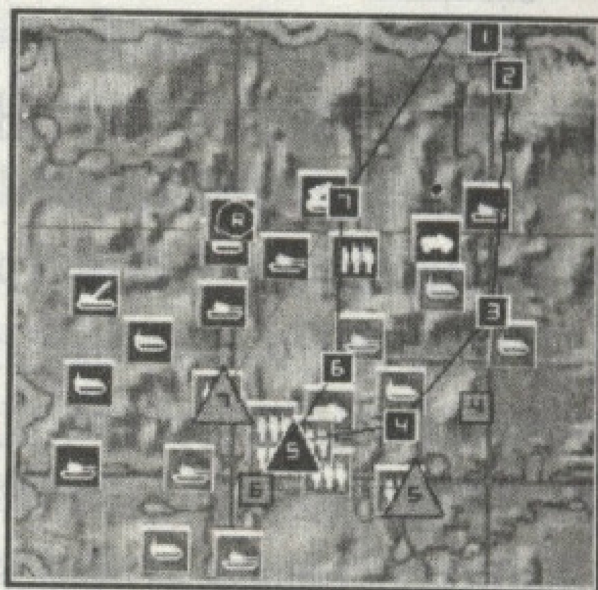
任务二：Alligator Alley

任务简报：某国际组织传来消息，称敌方将有一支强有力的支援部队到来，以缓解他们北线的压力。上级命令马上出击，迅速找到该支援部队的位置，并将他们消灭。消息说敌方拥有比较强的空中力量，我方预测战斗将在高空展开。

破关诀窍：地图中4、5、6号地区就是敌人的所在地，但游戏中敌人可能会提前出现在3号地区，大概为6架快速直升机，但敌人并不怎么聪明，你只要绕到他们身后，消灭这几架敌机就不成问题。另外地面上还会有2至3个导弹发射器，要小心应付，特别在返航的时候不要离开7号地区太远。

任务三：Operation Akula

任务简报：有一个第三方力量介入战斗，不过看起来是友好的，他们在我们的南部空军基地驻扎，我们和他们的沟通采用国际语言（英语）。这次的任务是将我们空军基地下方的敌人全部清除出去，那里有坦克、步兵、导弹车等，不过这次我们有了第三方力量的协助，所以各位要记得借助各方力量协同作战。

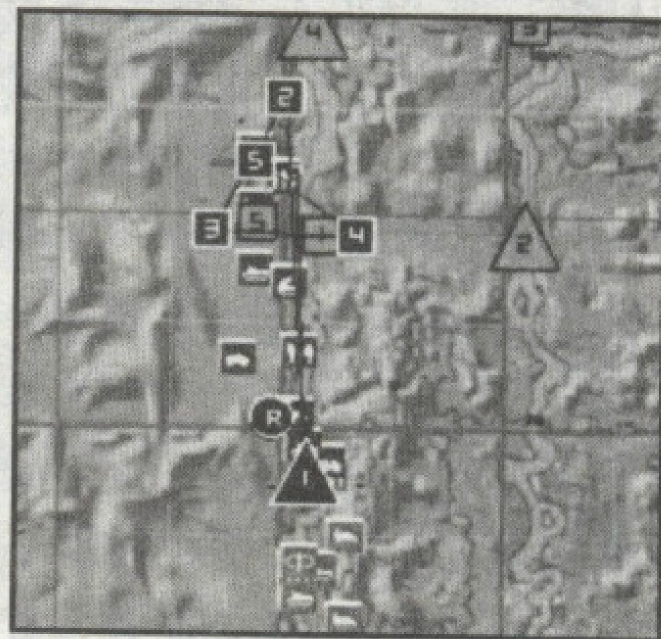


破关诀窍：这一关地形很简单也很直接，起飞后几乎不要考虑方向，直接朝下飞就好。敌人很集中，而且火力也比较猛，空中力量不会有什么威胁，因为当玩家到达3号地区后，绿色的支援部队（一架空中指挥机和两架MiG-24战斗机）就会到达，只要稍微注意一下有两架高速直升机会突然出现在后方，绕其身后就可将其击落。而后你只要带领自己的梯队将炸弹全部倾泻在5号地区，任务就完成了。



任务四：Shadow Strike

任务简报：数个来自Taleban的战斗单位将矛头对准了我们南部的空军基地，Desant方面报告Taleban的数支飞行部队同时正向这里开来。你现在有两个任务，一是到达防御阵线，在那里保护我们去南方的部队；二是保护我们的空军基地，将入侵的武装直升机击落。消息还补充说，入侵的敌机将分兵两路，从南方和北方攻击我们的基地。



破关诀窍：这一关看起来复杂，但玩家只要掌握好节奏，起码不会疲于奔命。首先你只要起飞后马上进入战斗位置，就会有两架敌机飞入，干掉后，飞往2号地区，在那里也会出现敌机，然后在3与4号地区之间徘徊，会有敌人战机出现。这时有绿色支援出现，那么以后的你只要停留在5号地区干掉几架"纸"飞机就行了。另外比较喜欢疯狂的玩家

可以直接将敌人的总部摧毁，注意敌人火力异常猛烈。

任务五：The Thin Red Line

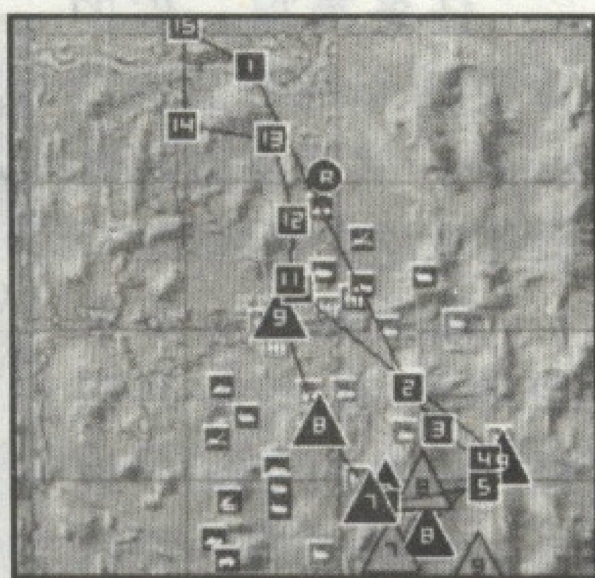
任务简报：基地遭到了不知名的第三方敌人的攻击，全部是步兵和装甲兵。你必须利用空中力量把他们赶出去！敌人的攻击同时来自南方和北方，你要竭尽全力保护好基地不受到打击。



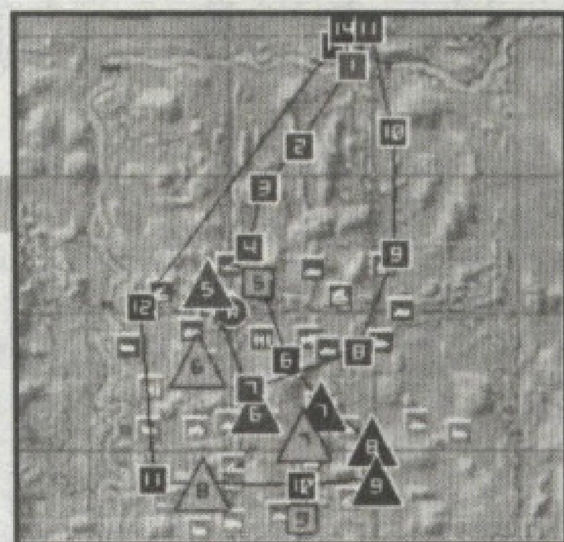
破关诀窍：由于时间是凌晨两点，所以眼前漆黑一片，各位要记得打开夜视仪。本关也是一个挑战，因为在用夜视仪的条件下可能较难辨别目标，有时只能凭直觉了。此关升空后就进入战斗位置，然后往右飞，到达2号地区后，敌人会不断来袭，解决后马上向3号地区移动，一定要快，否则基地就有危险了。这时候有援军出现，但敌人的导弹亦不可忽视，因为你在夜间很难估计到敌人的确切位置。在地图的两边都会有支援部队出现，要多多利用。

任务六：In the Lion's Den

任务简报：Branegrunppa（一支物资运输队伍）正在试图突破敌人的封锁线，将补给物资送往位于ambush的前线部队。但在经过敌军腹地时，遭到了敌人的阻击，因此你必须马上起飞，将运输队安全护送到ambush，并安全返航。



破关诀窍：在本关中，南方会有一个飞行中队的支援，西方前线也会有一队支援（在地图上是绿色与灰色的标示），包括4架Ka-50和2架Mig-24a。当你起飞后直接沿着标号飞行，这一关你只要掌握好时间的控制就可以了。3号地区会出现要保护的目标，你应该提前将目标附近的敌人干掉。这关敌人火力强大，一定要留意自己的弹药（可以选择装配对地型弹药）。



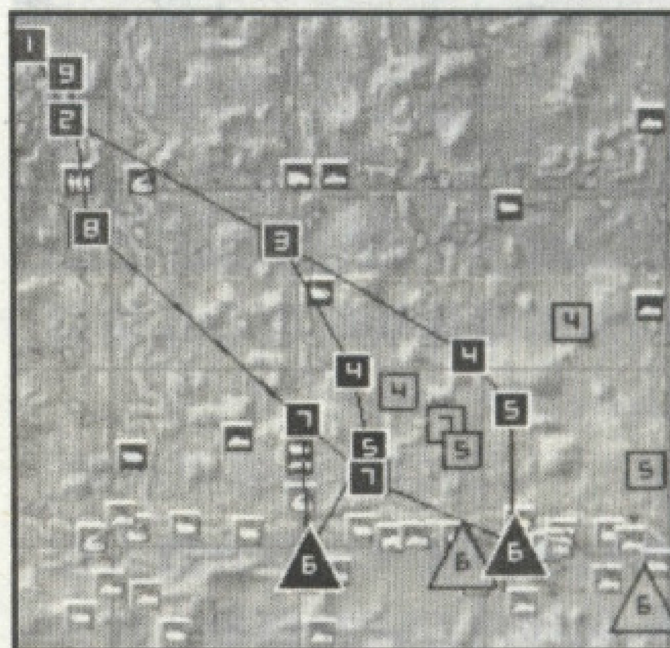
任务七：Armor of God

任务简报：马上起飞去支援前线，在那里敌人拥有大量的装甲部队，而且对空力量也不弱。你的主要任务是干掉敌人的两支特别装甲部队。

破关诀窍：本关在南方和西方都会有火力支援，另外还有2架Mig-24a的空中支援。你只要按地图上的指示，直接对敌人包个圈后就可完成任务。不过5号地区和6号地区敌人众多，要格外小心。

任务八：Back To AFghan

任务简报：这次是大规模进攻，敌人的基地就在前方，拥有火力强大的直升机群，还有地面指挥所。你必须竭尽全力夺下制空权。

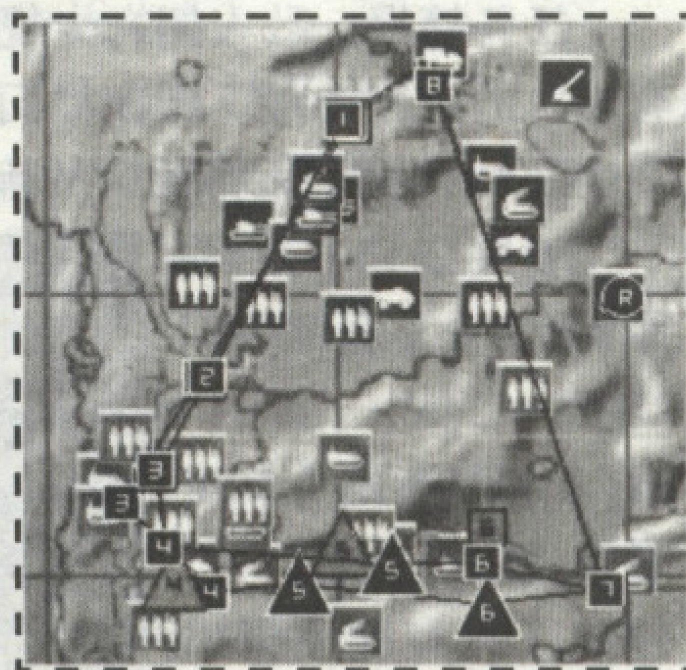


破关诀窍：本关你将有2架KA-50、2架Mi-a2和6架Mi-24x的支援部队。本关又是夜间作战，而且还下着大雨，你可要留神啊。在地图上可以看出，敌人在对岸一线排开，相当强大。直接飞往6号地区，那里有3队以上的敌机袭来。记住要掌握好旋停技巧，机身稳定后很容易将敌人击毁。同时千万不要忽视援军的力量，控制好队形，制空权就是你的了。本关建议选用空对空型武器装备。

RELARUS方

任务一：Beetle Juice

任务简报：干掉敌人在Ballistic的导弹发射基地，你必须在那里的导弹发射前摧毁基地。还必须在那里等待支援部队的到达，然后夺取战斗的胜利。



破关诀窍：本关你将会有3支支援部队：2架KA-50、2架Mi-24a、2架Mi-24p。本关地图比较简单，但敌人火力也很强大，在你到达5号地区前会有一些阻挠，特别是在4号地区要小心2架直升飞机的袭击。通过后你只要找到敌人基地，摧毁它就可以了。



任务二：Crossroads

任务简报：盟友开始攻击敌人的阵地，你必须去支援他们的坦克部队，并毁灭敌通信设施，将敌人的传输网络破坏。



破关诀窍：本关你将有1支支援部队：4架KA-50。本关地形依旧简单，敌人集中在3号地区，你只要看见目标就发射导弹即可，要注意的是返航时当心有偷袭你的敌人。

任务三：Tungaska

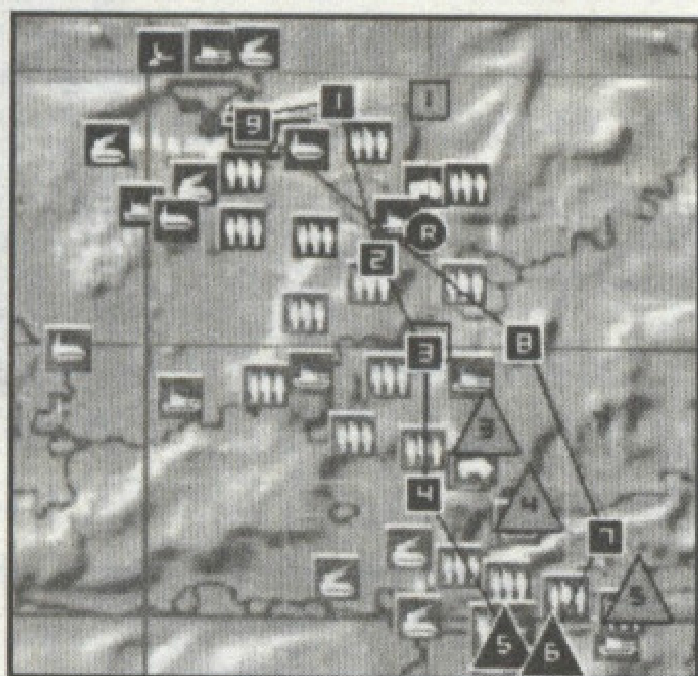
任务简报：我方侦察所报告，有一小部分敌人在前线出没。在那里，敌人正在集结部队，不过现在只有一部分陆军，你必须马上前去摧毁他们的空军基地。



破关诀窍：本关你将有1支支援部队：6架KA-50。这一关相当简单，你只要冲入敌方阵营，将飞机场炸毁后就可过关。

任务四：Turkey Shoot

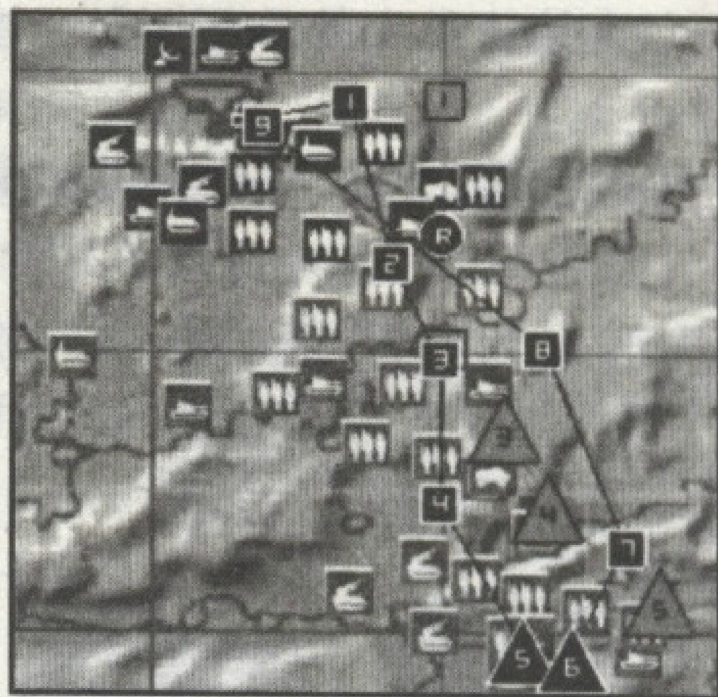
任务简报：敌人拥有大规模的坦克部队，而且会有强大的空中力量。现在他们正冲过来，你必须守住空中防线，胜利后将敌人的坦克逐辆摧毁。



破关诀窍：本关你将有2支支援部队：2架Mi-24a、2架Mi-24y。起飞后马上就可以看见敌坦克群，在3号地区也有敌飞机出现。弹药可能会比较紧张，所以应选择加强式的载弹。你只要小心保存实力，那么到6号地区就可以对着那些重型坦克痛痛快快地发泄一下，支援部队在这一关只起护送作用。

任务五：SAM Battery Alpha

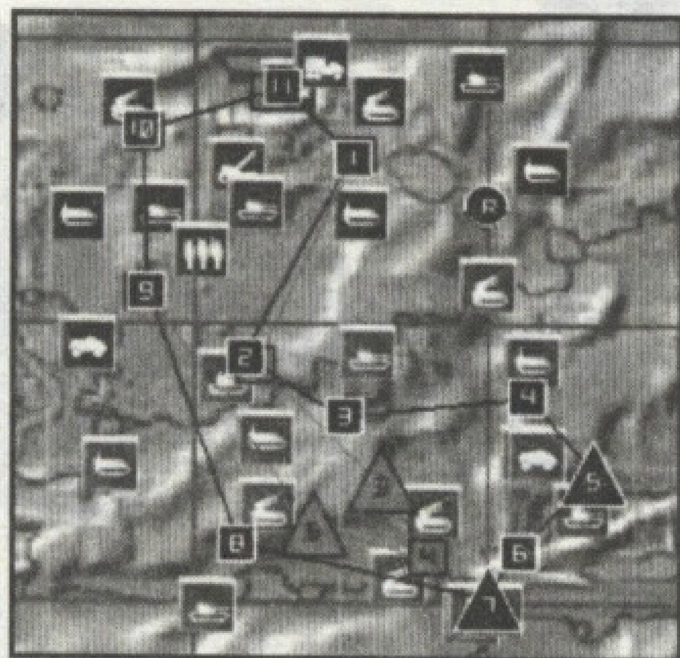
任务简报：在Belarusions有正在建造中的重型SAM导弹基地，还有一个高效率的预警雷达站，你必须马上赶赴那里，将那座SAM导弹基地摧毁，并且不要让一颗导弹发射出去。



破关诀窍：本关你将有1支支援部队：4架KA-50。一开始就快速前往5号地区，那里的导弹基地不会有太多人防卫，摧毁后马上离开，在7号地点会有敌人出来阻截，干掉他们！

任务六：Hind Quarters

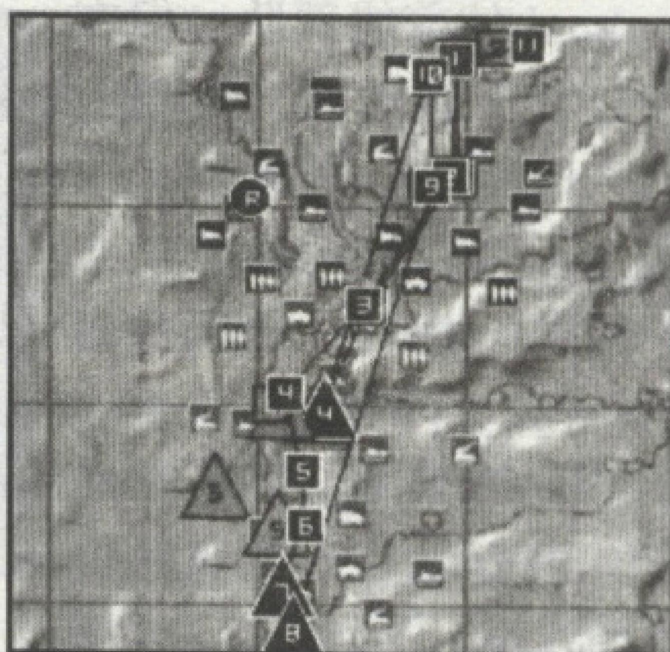
任务简报：敌人拥有一个直升机基地，你要在敌人的直升飞机起飞前将他们全部摧毁，然后再干掉敌人所有的Mi-24s战斗机，任务相当紧急。



破关诀窍：本关你将有1支支援部队：4架Mi-2A。这关天气为雪，所以会对进攻有影响，按照地图飞行来到7号地区，迅速干掉敌人。记住不要直接插过去，那里的敌人比较强大。

任务七：Firestarter

任务简报：你的首要任务是马上摧毁node，然后支援部队会进攻这个地区。



破关诀窍：本关中不会有太多的阻挠，你直接飞去7号地区，将那里的一切摧毁后任务就结束了。

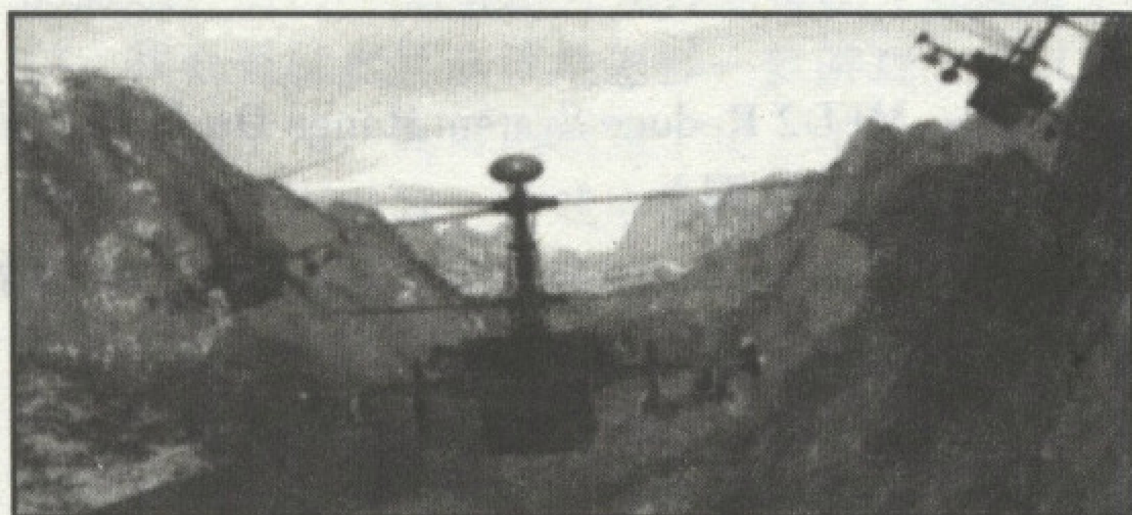
任务八：Bridgehead

任务简报：显然这是决战的时候，我们以包围态势来攻击敌人，你的任务是摧毁那里的飞机场和雷达站，然后与支援部队一起取得制空权，赢取战争。



破关诀窍：本关你将有2支支援部队：2架KA-50，4架Mi-2A。一开始就直接飞往基地，摧毁一切你可以看见的目标

后，所有的任务就完成了。本关敌人的陆军比较强大，要注意与支援部队配合好。



附：游戏操作说明

1.Miscellaneous（选项）

Ctrl+P：Pause（暂停）

Ctrl+O：Options（选项菜单）

Ctrl+G：Screen Grab（截图）

ESC：Exit（退出游戏或菜单）

Numpad /：Skip Tutorial Aud（停止导航音效）

2.Systems（系统）

B：Windscreen Wipers（风挡雨刷开关）

Ctrl+B：Intermittent Wipers（雨刷断续开启）

Ctrl+S：Spotlight（聚光灯开关）

G：Landing Gear（起落架收放）

Ctrl+E：Eject（弹射逃生）

C：Chaff（铝箔干扰弹）

F：Flare（曳光弹）

3.Flight（飞行）

Ctrl+R：Rotor Brake/Engines（发动机开关）

+：Increase Collective（增加油门）

–：Decrease Collective（减小油门）

<：Yaw Left（左转弯）

>：Yaw Right（右转弯）

↑：Cyclic Forward（机身向前倾斜）

↓：Cyclic Backward（机身向后倾斜）

←：Cyclic Left（机身向左倾斜）

→：Cyclic Right（机身向右倾斜）

A：Autopilot（自动飞行开关）

H：Autohover（保持高度开关）

4.Weapons（武器）

Ctrl+M：Weapons Master Arm（取得武器控制权）

D：Weapons Manual/Automatic setting（武器手动/自动设置）

Backspace：Weapons select（选择武器）

Space：Weapons Fire（开火）

R：Numpad1：Target boresighted（锁定目标）

T：Select Next Target（选择下一目标）

Y：Select Previous Target（选择上一目标）

U、Numpad3：Track Current Target（锁定目标）

O：Add friendly units to the target list（锁定己方目标开关）

S：Rocket Salvo/ Gun RoF select（机炮/火箭速度切换）

I：Weapons Officer Independent/Dependent（独立/依靠瞄准模式）

J：Weapons Officer Prioritise Primary（武器操作员优先选择模式开关）

K：Weapons Officer Prioritise Air

L：Weapons Officer Prioritise ADA

5.Communications（通信）

Q、0：Select ALL channels (All friendly helicopters) 选择所有通信频道

Ctrl+1：Select Channel1（选择频道1）

Ctrl+2：Select Channel2（选择频道2）

Ctrl+3：Select Channel3（选择频道3）

Ctrl+4：Select Channel4（选择频道4）

Ctrl+5：Select Channel5（选择频道5）

E：Follow me（跟着我）

Z：Go to NOE（命令）

X：Bob-up（命令）

2：Follow Mission Brief（按计划行动）

3：Attack My Target（攻击我的目标）

4：Go to the Briefed Height（到达预定高度）

5：SEAD（压制防空火力）

6：Engage Primary（攻击首要目标）

7：Engage Secondary（攻击次要目标）

8：Engage AFV（攻击装甲车）

9：Engage ALL（攻击所有目标）

Ins：Disengage（停止攻击）

Ctrl+Ins：End Disengagement（恢复攻击）

Delete：Wait（等待）

Ctrl+Delete：End Wait（结束等待）

Home：Return to Base（返回基地）

End：Go to R Point（到达集结地点）

Ctrl+End：Go to ARSP and Reload/Refuel（到达补给地点）

Page Up、Shift+1：Go to Next Waypoint（到达下一导航点）

Page Down、Shift+2：Go to Previous Waypoint（到达上一导航点）

6.View（视角）

Ctrl+F1、Enter：3D Cockpit（3D座舱开关）

F1：Forward Cockpit View（座舱视角）

F2：Exterior Chase Camera View（尾随视角）

Shift+F2：Fly-by Camera（掠过视角）

Ctrl+F2：Cycle Fixed Camera（循环选择视角）

F3：Zoom to Left MFD（左显示仪）

F4：Zoom to Right MFD（右显示仪）

F5：View Targeted Enemy Unit（目标敌人视角）

Shift+F5：View Player team members（友机视角）

Ctrl+F5：View Previous Player Team Members（上一友机视角）

F6：View Enemy Units（敌人单位视角）

Shift+F6：View Previous Enemy Units（上一敌人单位视角）

Ctrl+F6：View Closest Enemy（最近敌人视角）

F7：View Friendly Units（己方单位视角）

Shift+F7：View Previous Friendly Units（上一己方单位视角）

Ctrl+F7：View Closest Friendly Unit（最近己方单位视角）

F8：Missile Camera View（导弹视角）

Shift+F8：Pole Camera

Ctrl+F8：Drop Camera View（投掷视角）

M：View In-Flight Map（飞行地图）

N：Night Vision（夜视仪开关）

Ctrl+Numpad1：View Helo Group1（观察机群1）

Ctrl+Numpad2：View Helo Group2（观察机群2）

Ctrl+Numpad3：View Helo Group3（观察机群3）

Ctrl+Numpad4：View Helo Group4（观察机群4）

Ctrl+Numpad5：View Helo Group5（观察机群5）

Numpad *：Lock Current Target（锁定当前目标）

Numpad 0：Select Next Target（锁定下一目标）

Numpad Del：Select Previous Target and Padlock（锁定上一目标）

Numpad 4：Pan View Left（观察左方）

Numpad 6：Pan View Right（观察右方）

Numpad 2：Pan View Down（观察下方）

Numpad 8：Pan View Up（观察上方）

Numpad +：View Zoom In（缩小）

Numpad -：View Zoom Out（放大）

Numpad 5：Centre Cockpit View（观察前方）

7.MFD（多功能显示仪）

[：MFD1 Change Mode（改变多功能显示仪1模式）

Shift+[：MFD1 Reduce System Range On MFD（减小多功能显示仪1范围）

Ctrl+[：MFD1 Increase System Range On MFD（增加多功能显示仪1范围）

]：MFD2 Change Mode（改变多功能显示仪2模式）

Shift+]：MFD2 Reduce System Range On（MFD减小多功能显示仪2范围）

Ctrl+]：MFD2 Increase System Range On（MFD增加多功能显示仪2范围）

'：Change Radar Mode（改变雷达模式）

8.HUD（抬头显示仪）

;：Change HUD Modes（改变模式）

Shift + +：HUD Brightness Inc（增加亮度）

Shift + -：HUD Brightness Dec（减小亮度）

Shift + /：HUD Colour Change（改变颜色）

9.Cockpit（座舱）

Ctrl + C：Cockpit Light（座舱灯开关）

Ctrl + +：Cockpit Light Int Up（增强灯亮度）

Ctrl + -：Cockpit Light Int Dn（减小灯亮度）

Ctrl + N：Navigation Lights（导航灯开关）

10.Network（网络）

Tab：Activate Network Mes.（开启发信息功能）

`：Send Chat Message（发送信息）

Ctrl+`：Cancel Chat Message（取消信息）

V：Network Score（对战得分）

Shift+Numpad1：Send Message1（发送信息1）

Shift+Numpad2：Send Message2（发送信息2）

Shift+Numpad3：Send Message3（发送信息3）

Shift+Numpad4：Send Message4（发送信息4）

Shift+Numpad5：Send Message5（发送信息5）

Shift+Numpad6：Send Message6（发送信息6）

Shift+Numpad7：Send Message7（发送信息7）

Shift+Numpad8：Send Message8（发送信息8）

Shift+Numpad9：Send Message9（发送信息9）

总评 83

制作	Simis	类型	飞行模拟
发行	GT Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面

音响

操作

剧情

娱乐



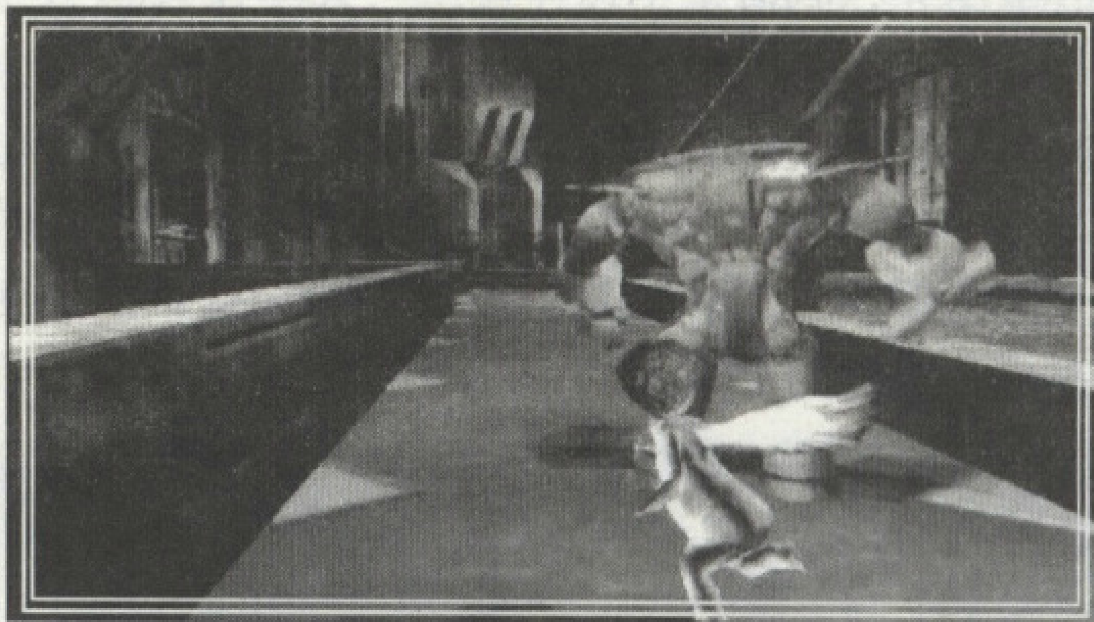
天使会附身
Messiah《弥塞亚》玩后感

晶合实验室 奥杰

弥塞亚（Messiah），在字典里面的注解是救世主的意思。当初听说Shiny公司计划推出《弥塞亚》的时候，我心里就盘算这该是怎样一款游戏。要以天使作为游戏的主角，真可谓创意十足。不过西方人大都信奉天主教或耶稣教，游戏中掺杂一些宗教信仰也是正常的。其实说到天使，还有一个以天使为主角的游戏不知大家是否记得，就是去年3DO公司推出的《安魂曲——复仇天使》。虽然两个游戏都是天使作为主角，但是它们却是两个完全不同类型的游戏。《安魂曲——复仇天使》是主视角射击游戏，主人公Malachi可以拿着各种先进武器加上天使特有的神奇能力同邪恶的撒旦进行面对面的战斗；《弥塞亚》则算是俯视角动作游戏，而且主人公小Bob也无法象Malachi那样明目张胆地与敌人对着干，行动的时候必须小心翼翼，否则就会被敌人"海扁"一通。为什么呢？原因就是我们这个包着尿布的小Bob虽然是一个天使，但是完全没有攻击能力，除暴安良唯一所依仗的就是一种特殊的附身技能。我刚开始玩《弥塞亚》的时候，以为会跟《古墓丽影》那样的游戏差不多。可是玩过一段时间之后，就觉得Bob的附身技能不但非常神奇，而且给整个游戏增添了冒险因素，使游戏性较之普通的俯视角动作游戏有了很大的提高。



在《弥塞亚》的世界中有很多形形色色的敌人，其中包括各种警察和地下居住者。这些人都有自己的活动习性，如果Bob想要在他们之间行动自如，唯一的方法就是附在一个人的身上，甚至有时候还要附体于老鼠和某些怪物身上。小天使Bob本身没有武器，没有护具，没有战斗能力，只有附在他人的身上，才能完成各种任务。不过，《弥塞亚》世界中的每个敌人都有各自的活动范围，如果Bob附身后所做的事情超出了应有的范围，通常就会发生不幸（当然是Game Over啦）。其实这也用不着担心，多试几次就能够掌握其中的技巧，而后就会发现游戏的乐趣所在，因为在游戏中遇到的某些问题往往会由于Bob附身选择的不同而有好几种解决方法。比如，来到某个关卡的时候，遇到两个警察凶神恶煞似地守卫在这里，此时Bob正附身在一个技工身上，警察不允许技工通过关卡。如果Bob强行通过，就会被警察杀死。这时Bob可以至少采用三种解决方法来通过警察把守的关卡。一是利用技工本身特有的技能，使用散发辐射线的石头干掉两个警察；二是趁着警察不注意，迅速附身到旁边的应召女郎身上，从而大摇大摆地通过关卡；再有就是直接附身到其中的一个警察身上，用这个警察干掉另外那个警察。游戏中像这样一个问题有多种解决方法的地方还有很多，只要能够熟练掌握附身技能并且胆大心细，就能够充分享受其中的乐趣。



另外，游戏的难度等级也是根据Bob的附身方式来决定的。在入门级（Disciple）中，Bob可以从任何角度附身到敌人身上；在普通级（Prophet）中，Bob的附身就受到了一定的限制，必须从敌人的侧面或后面才能完成，这在战斗中是比较难做到的；而在困难级（Messiah）中，Bob就只能从敌人的后方附身，在这种难度下进行游戏，有时候令人恨不得砸了电脑。如果是第一次玩《弥塞亚》，最好还是选择入门级难度，否则要是电脑出了什么问题，那可得不偿失了。

之所以说了这么多Bob的附身技能，是因为这个设计真是非常独特。其实《弥塞亚》还有很多出众之处，比如游戏引擎就是游戏小组专门开发的，可以根据玩家所设定的每秒画面张数（Fps）来调整游戏画面的标准，即便在低配置电脑上也能够使画面流畅，而在高配置电脑上更能跑出1600×1200的超高解析度画面。另外游戏的音乐也是著名乐队"Fear Factory"制作的，在渲染游戏的气氛方面表现得非常出色。不过说到底游戏吸引我的地方还是Bob的附身设计，这个颇具创意的设计也许会在今后发展为一股潮流吧。

Messiah 天使在人间

北京 林洋

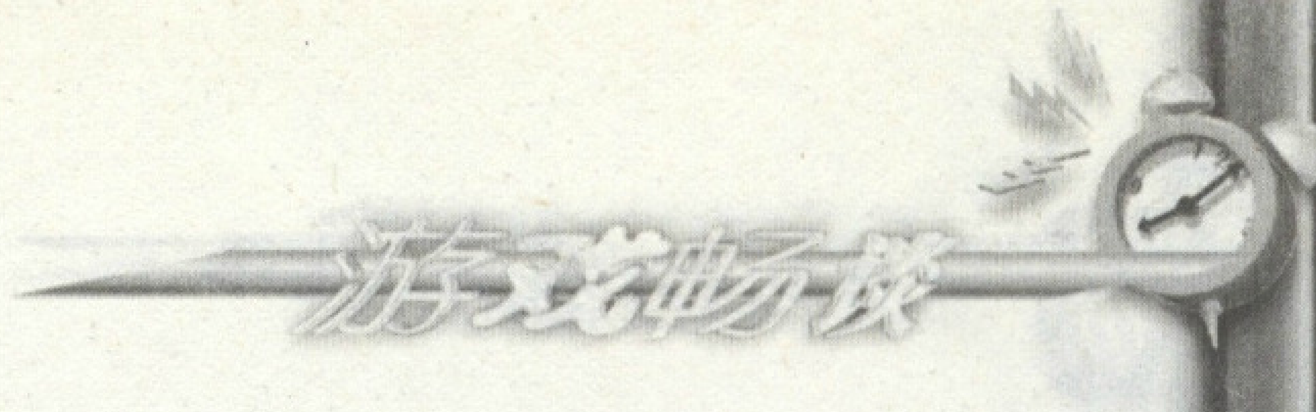
在遥远的未来，上帝派来一位体重9.8磅，长着翅膀，裹着尿布的天使到地球上拯救不再信奉上帝的人类。第一次看到《弥塞亚》（Messiah）的故事简介，脑海里迅速浮现出“天使在人间”这句很熟悉很熟悉的话来，不过事实上这款由Shiny公司制作的动作冒险类游戏讲述的故事和那个好莱坞经典的爱情故事根本风马牛不相及。这个不丁点大的小Bob来到人间是为了找到并且消灭那些试图将恶魔撒旦从上帝的禁锢中解救出来的邪恶势力，对付的都是些穷凶极恶的暴徒。但是小天使自身却没有任何以暴制暴的能力，唯一的技能只是独特的附身术。因此，要完成上帝他老人家布置下来的差事，小Bob就得不停地附身于各种身份的人物，依靠这些人物的技能来完成使命。



Interplay将这位小天使推出后，并没有获得预想的市场轰动效应，尽管游戏在欧美地区的销售情况颇为乐观，但获得的评价却贬多于褒。事实上，《弥塞亚》中除了Shiny公司声称完全由自己开发的图形引擎稍具特色之外，游戏的其它成分都可以在别的游戏中找到似曾相识的影子。游戏的故事情节就不用说了，总之在欧美游戏中，人类已经被不同的人拯救了很多次了，这次只不过换了个小鬼头而已。从游戏的操控和设计路线上看，《弥塞亚》非常类似于另一个著名的动作冒险游戏《神偷Ⅱ——金属时代》。而制作者最引以为豪的设计——附身术，早已在牛蛙的《地下城守护者》中首次出现，后来又有无数的仿效者，包括了牛蛙自己的《主题公园世界》以及几乎与《弥塞亚》同时上市的《游魂》（Omikron：The Nomad Soul）等。不过笔者个人认为，正是用这些大家见怪不怪的游戏元素，Shiny的开发人员却炮制出了一部颇具匠心的作品，给玩家带来了不少的惊喜。首先让我们来看看游戏的操控系统。尽管《弥塞亚》的开发者声称这是一部动作冒险游戏，但在大多数时候，只要玩家愿意，完全可以把它当作是一款Quake一样的主视角射击游戏。这大概是因为游戏的设计思路采取了一种真正的“多线程”的方式，玩家完全可以采取不同的思路来完成任务。游戏中各种任务设计都有多种解决途径，例如打开一扇门或者通过某个布满了警卫的地点时，如果玩家是一个经典的动作冒险游戏迷，那么肯定会绞尽脑汁地想出破解之道——找到隐藏的钥匙或者开关来打开门，想办法绕开警卫通过这道鬼门关等等；而喜欢直来直去的暴力玩家则大多会手执火箭炮来个强行突破，轰开大门或者“挡我者死，放我者生”。这就使得游戏的进程出现多种不同的情节和风格，使得几乎每一次进入游戏后，都可以获得与前一次完全不同的游戏乐趣，因而极大地增强了游戏的可玩性。

从根本上说，正是游戏中小天使独特的附身术使游戏产生出这种变化多端的乐趣。虽然有资历的玩家早在1998年就在牛蛙的《地下城守护者》中见识了这种附身设计，但是客观地说，牛蛙在《地下城守护者》和以后的几款游戏作品中，并没有给这一特殊设计提供更多的施展空间，这种附身术更多的是作为吸引玩家的噱头而存在（可能也因为即时战略游戏这一游戏类型并不过多地强调个人的单打独斗，因此这种有利于单人行动的设计也就无法尽展所长了）。到了Eidos发行的动作冒险游戏《游魂》中，附身术才成为游戏中最重要的游戏元素之一，但也没有像《弥塞亚》一样将附身术的使用提升到了一种生死攸关的地

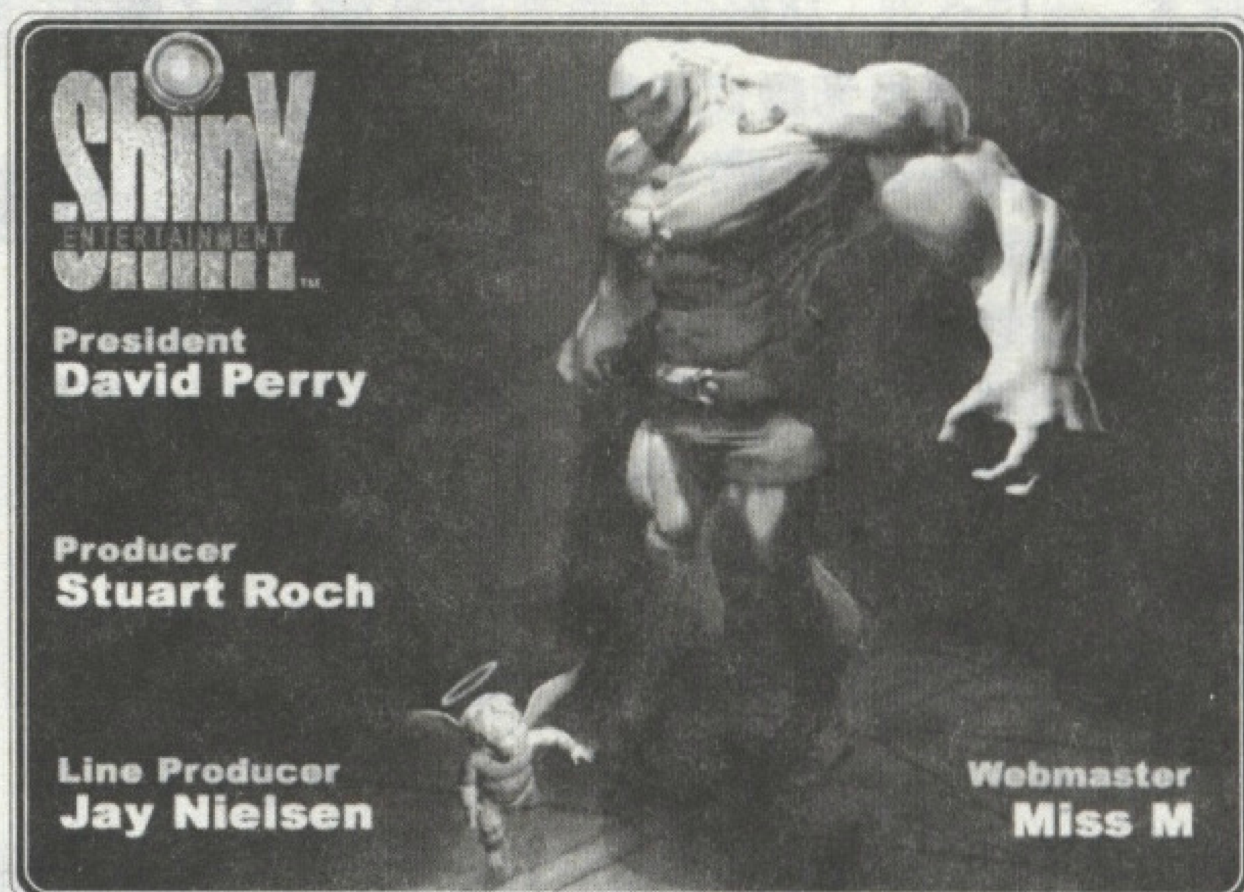




步。因为游戏中的小天使在没有附身时，防御力几乎为空白，毫无自我保护能力，很容易遭受外来攻击而丧生。这样就使得游戏过程中，玩家要尽量将我们的这位主角维持在已附身的状态。所以附身术的使用在《弥塞亚》中成为基本的生存需要。

天使附身在人体后，不仅可以利用不同人物的外表身份，更重要的是完全承袭了附身的各种技能，这才是玩家在进行游戏时可以采取多种手段的关键所在。原则上，游戏中所有有生命的生物都可以被Bob借用他们的身体，从街边臭水沟中的老鼠到高级市政官员或者科学家，共有40多个不同的角色可供天使附身。不同的角色具有不同的技能，对于玩家而言，最没有利用价值的是地球上最后信奉上帝的教士一族，他们几乎没有任何攻击能力，因此附身在教士身上对玩家完成任务几乎没有什么帮助。普通人类虽然攻击力较差，但可以使用武器。最理想的附身对象是游戏中的警察和辐射工人，他们都身手敏捷而且威力强大。当然，究竟选择什么对象附身必须根据具体情况而言，例如某些地点必须是指挥官或者科学家才能够进入时，玩家就没有太多的选择余地了。事实上，对大多数喜欢《弥塞亚》的玩家而言，根据任务进行的情况更换附身对象是游戏中最大的乐趣之一。玩家可以在附身过程中充分发挥自己的聪明才智巧妙地完成任务，可以利用附身来掩饰自己的身份，大摇大摆地从人类眼皮子底下通过（不过要小心在附身时别被发现，否则就算已经附身成功，其他的敌人也会毫不留情地攻击他们被附身的同伴），或者甚至可以附身到敌人身上让他们自相残杀，有的玩家附身到敌人身上，然后控制他从悬崖上跳下，在敌人粉身碎骨之前从附身内弹出来欣赏自己的杰作（是不是残忍了些？）。总之，聪明地运用Bob的附身技能是这款游戏的精髓，也是游戏中最大的乐趣，确实和其他的动作冒险游戏有着本质上的区别。

游戏的难度设计也是《弥塞亚》值得骄傲的地方，可以毫不夸张地说，它是近来在这方面做得最好的游戏之一。和其它的经典动作冒险游戏中单纯靠增加敌人数量来提高难度的做法不同，《弥塞亚》中不同难度的游戏在敌人出现的数量上并没有区别，不同的只是敌人的AI。游戏中共有3个难度级别，从最简单的学徒级到最难的专家级，NPC的AI值有明显的飞跃，例如在前两个难度级中，Bob控制的人物可以引诱把守关卡的敌人追赶自己，然后再找机会逐个消灭；但是这一招在专家级中就没用了，因为敌人的智商比较高了，不会轻易地中Bob引蛇出洞之计，这就迫使玩家不得不采取另外的招数。这一点也是游戏方式多姿多彩的原因之一，因为玩家在不同难度中所要改变的不只是按动鼠标（射击）的速度，而必须采取不同的战术。难度等级的另一个体现是附身的难易程度。在难度较低时，玩家可以控制Bob从更多的角度进入对象体内，而不易被对方发现；难度较高时，Bob可以进入附身对象身体的角度也比较小，附身难度较大。比如在学徒级中，天使可以从正面、侧面和背面进入附身体内，但是在中等难度时就只能从对象的背面和侧面附身了；最可怕的是在专家级难度中，



不仅附身的角度越发小了，而且一旦附身的人物死亡，小天使不会像前两个难度级中一样自动从尸体中弹出，而是同时死亡！这样的难度设计，是不是比单纯增加敌人数量或者谜题难度更有挑战性呢？

游戏中的谜题设计被许多媒体抨击为没有新意或者难度太大，但实际上动作冒险类游戏的经典谜题也就那么几种，Shiny的开发人员虽然不能说做得非常出色，但已经算是做得中规中矩了。而声称谜题难度太大的玩家则只能说是还没有把握游戏的脉搏，因为《弥塞亚》给人的感觉就是强调开动脑筋去解决武力所不能解决的问题，这也正是游戏的乐趣所在。

总之，《弥塞亚》的可玩性并不像国外媒体抨击的那样一无是处。虽然确实还存在这样那样的问题——诸如在这样一款强调战术策略的游戏中却有太多的动作成分，迫使玩家在很多时候不得不像在《超级玛莉》中一样在各种障碍物之间跳来跳去，在界面中还有不少Bug以至于Shiny不得不发布一个补丁程序来进行纠正，武器系统的设计华而不实等等。但是整个游戏的设计思路确实非常新颖，在AI设计上的独到之处更使游戏对玩家具有极大的吸引力。更重要的是游戏中开放性的任务完成方式使得《弥塞亚》不再是那种只玩一遍就卸载的动作冒险游戏。因此，我个人认为《弥塞亚》应该算是近期动作冒险游戏中不可多得的优秀作品。

天使也疯狂 Messiah

赏玩《弥塞亚》



新疆 刘健

不知是熟视无睹，还是没有生活原型等原因，当游戏公司在绞尽脑汁设计游戏的主题时，他们考虑到了恐龙、士兵、飞龙、机器人甚至是小偷，但却从未想到（或许也不敢想到）天使，更为叫绝的是Shiny眼中的天使却有着一种“邪恶”的能力（其中包括将我的眼睛熬红的能力）。

故事情节——老兵新传

纵观《弥塞亚》（Messiah）的整个故事情节，其本身没有多少新意，甚至是一个俗得一塌糊涂的老套情节。仍然是让玩家扮演一个拯救黎民于水火的角色，只是这一次玩家将扮演一个幼稚得让市民为之喷血的小天使。在游戏的片头动画中，你能了解到整个事件的起因。随后，在一阵地动山摇的震动过后，Bob——一个肉乎乎的小天使来到人间，开始了他的异界之行。由于上帝给了Bob一项特殊的技能：占有人类的躯体和灵魂。从此，Bob世界发生了巨大的变化。可别小看附身这一点点改动，就是它才使整个游戏的可玩性有了质的飞跃，从而也成为整个游戏设计思想的关键所在，甚至起了化腐朽为神奇的作用。利用Bob的附身技能，我们就能在游戏中扮演多种角色。而正是这种角色多元化的设计，让我依稀感受到网络游戏中那种开放性的气息正向我们迎面扑来。

在《弥塞亚》的凡俗世界里，想生存下去是一件非常困难的事，即使你拥有了附身大法，也常常会陷入左右为难的境地。一方面，进入人体要冒着被打击的风险；另一方面，不占有他人的躯体，就无法完成任务。因此，要想在这个纷繁复杂的社会中立住脚并完成上帝交给你的任务，就必须先对这个世界做一个系统的了解。

难度等级的确定——存活的基本之道

首先要了解各个难度对天使附身及附身后的影响，否则，Bob去见上帝时，上帝问他怎么死的恐怕他都无法交代清楚。在游戏中有3种难度等级：Disciple（初级），Prophet（中级）和Messiah（高级）。在初级难度里，Bob可以从任何角度潜入人类的身体，在他或她死后，天使会使用灵魂出窍之法保证自己不受死亡的威胁。此外，在这种难度等级下，玩家的攻击强度和频度都比中级难度要高，此种类型最适合初次体验动作冒险类游戏的玩家；和初级难度相比，在中级里天使只能从侧面或背面才能进入他人的身体，不过，其灵魂出窍之法在这里依然有效；只有在高级难度里修炼过的人才能称为骨灰级的玩家，因为在这个级别里，Bob只能从背后的一个长条形部位附身，这对玩家的勇气和智慧要求很高，稍不留神，附身后就会被周围的人群踩扁，或被从四面八方袭来的子弹打成蜂窝。更凄惨的是，在这个难度等级里天使特有的金蝉脱壳的伎俩完全失效，而NPC的攻击力在这里变得出奇的强大。建议玩家们谨慎入市，不听劝告者，后果自负。

对症下药——走向成功之路

由于在Faktur的城市中有许多未知的谜题在等着我们，如果盲目行动，势必会招来杀身之祸。但如果你采用一种非暴力的手段，比如要想通过卫兵的安全检查或试图闯入一些禁止闲杂人员进入的区域，可以采用瞅准大门卫兵疏忽的机会潜入其身体这种招数，不仅可以从容地完成任务过关，还能避免不必要的战争。此外，有些关的任务必须要有特定的角色来完成，如果找不到可附身的对象，那么就只能导致任务的失败。正是由于游戏中不同环境对人物角色的要求不同，从而使得游戏中的人物角色种类也非常多，从无赖汉到高级警官应有尽有。当然，由于职务，工作性质以及所在阶层的不同，每个人的能力和作用也不同,其使用的器械也不尽相同。不过，警察在我眼中是

个不错的选择对象，一来有远程攻击性武器可供使用，二来由于其特殊的身份，可以省却许多不必要的麻烦。不过，要想找到一个好的寄主（因为我有时觉得天使就像一个寄生虫）也并非一件容易的事，其中不仅有技巧的成分而且还有运气的成分。运气就要靠大家自己把握，而技巧倒可以通过实战练习学习到。不过，由于天使的羽翼还没有丰满，因此只能做短暂的低空飞行。因此，多注意基本键的使用，尤其是飞行的练习是非常必要的。

附身注意事项——生存必修课

熟悉了基本操作后，就要学习选择附身的时机和地点了。附身前最好先找个隐蔽的地方，如果有平台或梯子等凸出的地方，可以利用它们地势高而不容易被发现且视野开阔的特点观察周围的动向。一旦时机成熟，直接凌空落下，顺势进入寄主体内。不过，在附身前要多注意一下四周的动向，千万不要让其他人看见。附身后需要注意的事项就更多，我将自己在战斗中的经验总结如下：要多检查手中的枪械，一定不要在人多的时候走火；如果四周有人而又必须附身的话，附身前就要把家伙准备好，该用三叶锯的地方就决不能用机关枪；如果四野无人且附身成功就无须过分胆小，哪怕四周都是敌人，也要保持镇定，大摇大摆地从他们眼皮底下走过去远比用武力解决省事得多（此招附身小偷后切勿在警察面前嚣张）。至于武器系统，只要注意不要用那些华而不实的东东如微波发射枪（Maser）之流就可以了。



但如果你是一个酷爱血腥场面的天使（恶魔？），那么你可能就得多学习一下弹道学原理，因为可供你使用的两种威力巨大的武器——火箭推进式鱼叉枪（Rocket Propelled Harpoon）和火箭炮（Bazooka）可不像Quake中的终极武器那么好用，再加上又是键盘控制，想一时半刻掌握其操作要领几乎不太可能，这一点对初学者尤其重要。

了解游戏的不足——有备无患

既然提到了武器系统，我就不得不再说说游戏的操作系统。想必大多数喜爱动作冒险类游戏的玩家已经习惯了Quake中鼠标与键盘配合的操作类型。毕竟这种方式的可操作性要比单独使用键盘强得多，而且初级玩家也很容易上手。不过，你要想扮演一个天使，就没有这么幸运了。也许是制作者们为了增加游戏的难度，虽然在整个游戏中我们也能依靠键盘和鼠标进行，但由于游戏采用了战斗模式和普通模式相互分开的设计，因此，玩家们不得不随时准备按下Enter键以应付随时可能发生的战斗。我有几次就是由于刚完成附身动作，还没来得及反应过来切换战斗模式，就站在那里被一群Chots扁得乌珠迸裂、口吐鲜血最终气绝身亡。这一点也算是游戏中最大的败笔。此外，如果玩家在游戏中采用了第三人称视角，即玩家只能在天使的身后观察前方的情况，将会引发一系列问题，其中要数过关口或进房间时受到的影响最严重。由于看不见门后的状况，我常常就是在这些地方遭到敌人的伏击后不得不多次使用Load绝技才得以重新做人。在多次反复取档后，我找到一个比较合理的方法——调慢游戏的速度，终于将调档的次数减少了一些。最后要提醒广大玩家的是，该游戏的Bug时不时会出现，应对的方法嘛，多存盘就可以了。

刺激还是享受——游戏的画面和音效

介绍完游戏中的注意事项和游戏规则后，我终于可以松口气开始进行游戏玩家关注的传统项目——音质和画面的介绍了。如何介绍呢？如果用一大堆行家术语向大家介绍，未免有卖弄之嫌。我这就简单地描述一下吧！在游戏中，所有的建筑都与我们现实生活中的有所不同，为了与游戏中事件发生的时间相匹配，所有的画面采用了非常前卫的构思。虽然看起来让人觉得有些陌生，但依然处理得非常细腻。即使是NPC的面容，服饰等细节方面也制作得非常细致生动，哪怕你在快速的运动中也能一眼看出各个角色的不同之处。

在音质方面，游戏制作者们力图烘托出一种动荡的气氛。在四周无人的时候，整个游戏采用静音处理，一旦有事件发生，就会有突然的强音出现，这种音乐效果加上紧张的情节和激烈的战斗场面，我真怀疑这是一个治疗心血管疾病的医药公司制作的游戏。但不管怎样，游戏的音乐与场景的结合的确称得上是天衣无缝了。

尾声

说了这么多，还有一件重要的事情没有告诉玩家，其实耐心才是这个游戏真正的克星。如果没有耐心，即使你看过这篇文章，也将难逃返回天堂的命运。怎么样，有兴趣对你的耐心做一个测试吗？如果有，那就请象我一样，尝试做一个疯狂的天使吧！



弥塞亚 神之使者 Messiah

北京 老八

时光飞逝，世事变迁。若干年后的地球已不再是我们熟悉的家园，工业和科技的高度发展，使地球失去了往日的平静与安详，那颗宇宙中美丽的蓝色星球已不复存在，取而代之的是环境的极度恶化。空气中弥漫着工业的尘埃，海水里散发着腐烂的恶臭，森林在衰减，沙漠在蔓延。与此同时，身处于这样一个乌云笼罩的世界里，人类的道德开始沦丧，理智逐渐丧失，城市里充斥着暴力和邪恶。暴徒在街上横行，恐怖分子在四处制造恐慌，黑帮势力无所不在，政府官员贪污腐化……而更加可怕的是，以神父为首的一伙狂热的野心家，正在秘密策划着一个天大的阴谋——撒旦试验。他们企图将魔王撒旦从黑暗中唤醒，继而控制它，利用它去消灭所有与他们对抗的力量，最终达到统治天堂和地狱的野心。

看着人间发生的一切，上帝愤怒了，他决定派遣一个神去粉碎这个大阴谋，恢复世界和平。上帝最终把这个任务交给了我——小天使弥塞亚。你也许不会相信，一个身高只有三尺三寸，稚气未脱且手无寸铁的小家伙，也能与恶势力斗争？但是你不能怀疑上帝的眼光。虽然在撒旦面前，我是显得那么的孱弱，但我会最终战胜它，凭借我的智慧和意志，还有我独一无二的附身大法，我绝不会有辱上帝的使命。现在，我就要出发了……

在一个漫天飞雪的清晨，我扑扇着翅膀悄悄降落在人间，宛如一片雪花轻轻落到地上。周围一片寂静，人们都还在熟睡，或许正做着美梦呢。我向远处望去，初日的光芒懒洋洋地洒在雪地上，将雪地映得绯红，就像少女害羞时脸上泛起的红晕。我被眼前的景象迷住了，情不自禁地轻舞起来——与雪共舞。忽然，一种不祥的感觉在我身体里蔓延——邪恶！一想到邪恶，我的心仿佛被蝎子蜇了似的，一阵刺痛。不！我决不能让邪恶破坏这如诗一般的美景，不能让它惊醒沉睡者的酣梦！我得赶快行动了！

我首先来到了Faktur城——一个黑暗笼罩的古城，这里的空气让人窒息，死神仿佛就在身旁。我隐藏在一个阴暗的角落里，耐心等待着合适的目标。在我附身以前，我的能力很弱，连保持长距离飞行都很困难，更别说战斗了，所以一旦让坏人发现，情况就很不妙。不久，我发现前方不远处有一名警察，趁他不注意的时候，我从背后悄悄靠近他，然后神不知鬼不觉地附在了他身上，这就是我的第一个身份——警察。现在，我不再是小天使弥塞亚，而是警察弥塞亚了，我可以带着枪在街上大摇大摆地走，街头小混混见了我都跑得远远的，真是威风。经过我四处打听，知道撒旦在一个军事基地里，我必须深入到这个戒备森严的基地里将它消灭。在前往基地的途中，我遇到各种困难与危险，有几次都险些丧命。我曾与强悍的暴徒发生过激烈的枪战，也遇到过敌人的偷袭，这时我必须利用娴熟的飞行和跳跃技巧与他们周旋。当然有时我需要使用一下智慧，比如我曾巧妙地附身在科学家身上潜入实验室，也曾伪装成警察轻松打开安全门，我甚至变成老鼠（这样才能从通风孔钻出去）。经过千难万险，我终于找到了撒旦，当我仰视着眼前这个山一般的巨人时，禁不住打了一个冷颤，它双眼喷出的火焰仿佛要将我熔化，它的魔掌随时准备将我像一只苍蝇一样捏成肉酱，但这种恐惧一闪而逝，因为我坚信不管恶势力多么强大，也永远战胜不了正义。撒旦挥舞着巨掌向我扑了过来，我一边躲避，一边利用附身和分身时产生的能量波攻击它，经过一番艰苦恶斗，撒旦的魔力终于被击散了……

清晨，我又来到了降临的地方，雪依然在下，天空依然安详，但我的心已不再刺痛。这里的景色会永远美丽如昔，而熟睡的人们啊，继续做你们的好梦吧！

扑动着翅膀向天堂飞去，羽间飘落下几片雪花……

补丁铺

经常来补丁铺的朋友们，好久不见啦！恐怕连我自己也没有想到，本已打算退隐江湖的我，经不起老朋友Blackwood的一番“循循善诱”，终于又回到了以前工作多年的小铺，重新当起了补丁铺的掌柜。再次回到自己曾经战斗过的地方，不由得心中感慨万千，也不知是高兴还是惆怅，总而言之是一种非常复杂的感觉，无法用语言表达出来啦。不过毕竟这里是我以前“乱吐口水”的地方（老八是“虫族”？），因此一切都让我觉得并不陌生，除了打字速度没以前快了，我仍旧会为朋友们奉上实用的补丁。

大家可能会觉得奇怪，为什么当时我会忍心丢下经营多年的补丁铺不做呢？其实事情是这样的，由于掌柜的我应朋友之邀，在外面帮忙做了一个兼职的工作，所以不得不放弃自己心爱的小铺，只身到外面闯荡。但是，由于我还要继续上学，所以最后还是离开了那个工作。也许是机缘巧合吧，正好这时Blackwood找到了我，我一想，反正现在也不忙，干脆继续为关心小铺的朋友们服务吧。就这样，我又回到了这里，希望大家还能像以前那样地支持我。那么就请朋友们和我一起来看一下这回我为大家准备了什么好东东吧。

北京 老八

《死亡赛车2000》金钱修改器
Carmageddon 2000

以前有一部游戏叫做《死亡赛车》，不知玩家们是否还有印象。《死亡赛车2000》是它的续作，喜欢玩赛车游戏的玩家看来又有的可以过瘾了。这个东东是它的修改器，有了它，玩家在游戏中便可以一上来就获得999 999 999这样多的钱，应该够用了吧。

使用方法：直接运行子目录\CARMAGED下的执行文件CARTRN.EXE，然后进入游戏。在游戏中按下ALT+TAB键切换至桌面。这时在修改器的面板上将“GIVE/FREEZE 999999999$ MONEY”按钮按下，然后再按下ALT+TAB键切换至游戏，这样就大功告成了。当然，在你激活修改器并进入游戏之后，在游戏中直接按F12键也可以起到相同的作用。

《模拟人生——美丽人生》金钱修改器
The SIMS: Livin' Large

这回一上来我并不想和大家谈《模拟人生》及这部续作的辉煌，倒是要跟大家说说我的一个发现，就是这个修改器上的“节目”极其好看，在我第一次运行的时候，竟然被修改器背景那秀丽的风光给吸引住了。嘿嘿，这帮做修改器的家伙看来不光只是程序了得，连美术功底也是让人叹为观止呀。

使用方法：先运行游戏，然后运行\LIVE下的执行文件LIVETRN.EXE，再回到游戏中，选择你的房子，再按下F1键就可以增加金钱了。

《黑暗王朝Ⅱ》金钱修改器
Dark Reign 2

如果你是一位喜欢即时战略游戏的玩家，一定应该听说过《黑暗王朝》。尽管当时由于《横扫千军》的风头很猛，把这个风格和“魔兽”非常相近的游戏给盖了下去，但是单单从游戏本身而言，它还是一部很成功的作品。《黑暗王朝Ⅱ》虽说是这个系列游戏的二代，但它讲的倒是公元26世纪，也就是发生在《黑暗王朝》之前的事情，地球的环境“又”被破坏了，一些人建立起来环境优美、与世隔绝的“圆顶城市”，以保障富人们的生存环境；而另一群人为了生存，便和前者发动了战争。别看剧情没有什么新意，但是游戏从画面和易上手度来讲还是蛮不错的。因此，任何一位“即时战略迷”们应该都不会错过这部游戏的。

使用方法：直接运行子目录\BR2MONEY下的执行文件BR2TRN.EXE，然后进入游戏。

在游戏中先按下ESC键（注意：不这样作的话会导致死机），再按下ALT+TAB键，接着在修改器的面板上点击你所需要的选项，然后再按ALT+TAB键切换回游戏即可。

《恐龙危机》最终存档
DINO CRISIS

众所周知，Capcom公司最著名的游戏是《生化危机》系列，不过现在他们又新近推出了一个《恐龙危机》。虽说这部新作中是以一个孤岛为游戏的主要场景，但是《恐龙危机》无论情节、操作还是画面都和前者有相似之处，让人觉得游戏只不过是把僵尸换成了恐龙。这个东东就是这部游戏的最终存档，对于那些懒得玩游戏，只想直接看结尾的玩家来说，一定很实用。

使用方法：将子目录\DINO下的存档文件拷贝到游戏所在目录下即可。

《笑傲江湖》无敌存档

《笑傲江湖》是金庸先生的著名武侠小说，在95年左右就曾被做成游戏，不过似乎不太成功。不过现在好了，有了这四张光盘的游戏，玩家们可以大过一把武侠瘾了。

使用方法：将子目录\XAJHSAV下的文件直接拷贝到游戏存档目录下即可。

《虚拟人生Ⅱ》中文修改器
Virtual Life Ⅱ

《虚拟人生Ⅱ》终于面市了，那些热衷于益智类游戏的玩家们这下有福了。而这回掌柜的我特地为大家找来了一款中文修改器，是一位名叫“易水寒”的朋友制作的。这款修改器除了是中外界面外，里面还有很多中文的帮助信息，教玩家如何使用。所以，如果“易水寒”朋友为每个游戏都做这样的一个修改器的话，那恐怕小铺就要关门了（玩笑:P）。

使用方法：直接运行子目录\VLIFE下的执行文件VLIFE2TRN.EXE即可。

《明星志愿2000》1.05版补丁

这个补丁主要修正了以下错误：

1.舞男不断出现在PUB；2.每次记忆大考验后的PUB邀约都像第一次见面；3.林妮雯太难追了；4.方若绮送主角物品，却没有出现在物品栏里；5.没有“买明星志愿闯通关”却出现西部快枪侠的邀约；6.帮古芊菁过生日却变成自己的生日；7.通告重复出现导致违约；8.得罪古芊菁之后她会一直生气；9.新增两张古芊菁的约会图；10.摘星相本中的相片不翼而飞；11.股市暴跌的现象；12.对话中的错别字；13.马智文重复对话；14.新增茫建刻事件。

使用方法：将子目录\STAR2K下的文件拷贝到游戏安装目录下即可。

《法老王——埃及艳后》金钱修改器
Cleopatra

公元前68年，一个希腊女婴呱呱坠地，命运安排她成为了历史上的传奇人物——埃及的最后一位统治者。这个女婴就是尽人皆知的埃及艳后克娄巴特拉（Cleopatra）。作为统治者，她的统治才能是无与伦比的。作为爱人，她的人生则充满了传奇色彩。对于克娄巴特拉来说，征服恺撒和马可·安东尼，与统治幅员辽阔的古埃相比，简直就如同孩子般的游戏。因此当Impression推出《法老王》（Pharaoh）资料片《埃及艳后》的时候，交给你的任务就是继续统治和建设埃及，而不是去征服恺撒和马可·安东尼。怎么样，大家是不是听我讲故事都入迷了？不要犹豫啦，这可是一部很不错的游戏，非常值得一玩，尤其是当你拥有了这个修改器之后……

使用方法：直接运行子目录\CLEO下的执行文件CLEOTRN.EXE，然后进入游戏。在游戏中按下ALT+TAB键切换至桌面，然后在修改器面板上将正中间的那个按钮按下，再按下Alt+TAB键切换回至游戏就行了。当然，在你激活修改器并进入游戏之后，在游戏中直接按F11键也可以起到相同的作用。

《英雄传说Ⅴ——海之槛歌》金钱修改器
The Legend of Heros Ⅴ

《白发魔女》、《朱红血》这两部游戏不知大家有没有玩过，要是连听都没有听说过的话，那你绝对还不能够算是一位真正的玩家，这两部游戏经典RPG《英雄传说》系列的第三和第四集，而《海之槛歌》则是此系列的第五集，相信这部大作已经吸引了不少玩家的目光，掌柜的我也特地找来这个金钱修改器，好帮助大家早日通关。

使用方法：先运行子目录\ED5MONEY下的执行文件ED5TRN.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下数字键盘上的+键便可以获得大量金钱了。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第11期中

秘技屋

上海 游趣创作室：雷鸣

虚拟人生Ⅱ

1.在Save目录的2子目录下，创建vl2文件，注意，不需要任何扩展名；

2.在Save目录的4子目录下，创建cheat文件，注意，不需要任何扩展名；

3.在游戏进行中使用数字键1-8，确定行走步数；

4.战斗时快速按Z键，可加快蓄力；

5.在游戏中按M可加钱，按P可加参数。

模拟人生——美丽人生
The Sims：Livin'Large

首先在游戏中敲入rosebud，然后是!;!;!;!;。此后每当你键入一个!，就能获得额外的1000元。

帝国时代Ⅱ——征服者
Age of Empires Ⅱ：The Conquerors Expansion

在游戏中按ENTER键后，输入以下秘技：

WOOF WOOF：飞行的狗

FURIOUS THE MONKEY BOY：少量的猴子

POLO：去除迷雾

MARCO：显示地图

AEGIS：建造速度加快

ROCK ON：得到1000石头

LUMBERJACK：得到1000木头

ROBIN HOOD：得到1000黄金

CHEESE STEAK JIMMY'S：得到1000食物

NATURAL WONDERS：控制自然生物

RESIGN：认输

WIMPYWIMPYWIMPY：死亡

I LOVE THE MONKEY HEAD：得到VDML车

HOW DO YOU TURN THIS ON：得到一辆眼镜蛇汽车

TO SMITHEREENS：得到一个破坏者

TORPEDO1（2-8）：杀死对手#1（或#2-#8）

BLACK DEATH：干掉所有敌人

I R WINNER：胜利

交通巨人
Traffic Giant

将Bus Line的名称改为以下字符串，可实现相应的秘技功能：

gladstone：增加100 000金钱

gearloose：完成任务

暴力摩托2000
Carmageddon TDR 2000

在游戏中按下键，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

hereComesTrouble：打开所有秘技代码

openLevelsGuv：所有等级

cash：增加金钱

星际迷航——新世界
Star Trek:New Worlds

在进行修改前请先做好备份。进入游戏安装目录中，打开game.ini后进行如下修改就可以访问所有游戏关卡了：

FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6
TO
FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

霹雳大富翁

在游戏中先按下End键打开秘技输入模式，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

ADDMONEY：当前玩家现金加100万

FULLENERGY：当前玩家气量全满

ADDITEM：当前玩家道具栏全满

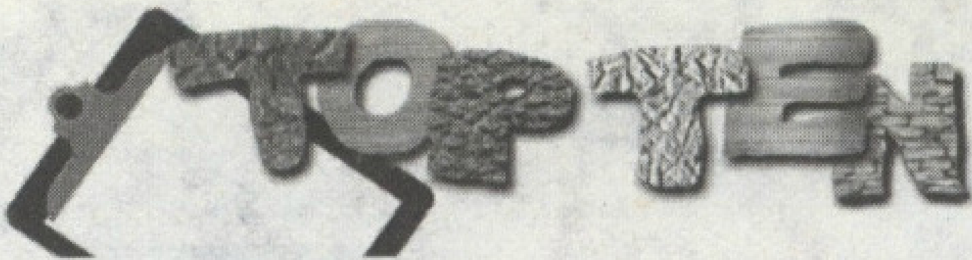
BOOOOOOW：直接胜利

E-MAIL：tianjiao@163.net
web:http://www.gamejoy.net

TOP TEN 5周年总排行榜

(1995.10-2000.10)

名次	游戏名称	票数	公司
1	仙剑奇侠传	93354	大宇
2	命令与征服	58719	WESTWOOD
3	星际争霸	40352	BLIZZARD
4	大航海时代 II	38759	KOEI
5	暗黑破坏神	37393	BLIZZARD
6	大富翁 III	29953	大宇
7	三国志英杰传	29581	KOEI
8	金庸群侠传	29263	智冠
9	足球98	26421	EA
10	魔法门之英雄无敌 III	25943	NWC
11	心跳回忆——永远属于你	25093	科乐美
12	魔兽争霸 II	22342	BLIZZARD
13	模拟城市2000	21556	MAXIS
14	盟军敢死队	21179	PYRO
15	三国志IV	20784	KOEI
16	大富翁IV	19730	大宇
17	足球96	19273	EA
18	魔法门之英雄无敌	18865	NWC
19	大航海时代IV	16520	KOEI
20	生化危机 II	16138	CAPCOM
21	足球99	14047	EA
22	轩辕剑 III	13706	大宇
23	古墓丽影	12348	EIDOS
24	帝国时代 II	12278	MICROSOFT
25	最终幻想VIII	10996	史克威尔
26	毁灭战士 II	9946	ID SOFTWARE
27	网络创世纪	9742	ORIGIN
28	模拟人生	9589	MAXIS
29	三国志V	9117	KOEI
30	炎龙骑士团 II	8901	汉堂
31	炎龙骑士团	8602	汉堂
32	太阁立志传	8539	KOEI
33	绝地风暴	8505	MELBOURME
34	倚天屠龙记	8469	智冠
35	轩辕剑外传——枫之舞	8151	大宇
36	美少女梦工场 II	7719	精讯
37	盟军敢死队——使命召唤	7689	PYRO
38	三国志VII	7649	KOEI
39	雷神之锤 III ——竞技场	7615	ID SOFTWARE
40	最终幻想VII	7274	史克威尔
41	极品飞车	7243	EA
42	风云	7085	智冠
43	极品飞车——孤注一掷	7063	EA
44	三国演义 II	6900	智冠
45	模拟城市3000	6813	MAXIS
46	暗黑破坏神 II	6794	BLIZZARD
47	雷神之锤 II	6763	ID SOFTWARE
48	极品飞车 III	6753	EA
49	足球97	6343	EA
50	铁甲风暴	5983	目标
51	地下城守护者 II	5942	牛蛙
52	中国	5843	世纪纵横
53	文明 II	5599	MICROPROSE
54	魔法门VI	5518	NWC
55	家园	5318	UBI
56	黑暗王朝	4983	AURAN
57	横扫千军	4674	CAVE DOG
58	命令与征服 II	4545	WESTWOOD
59	世界杯98	3992	EA
60	魔法师传奇	3878	Mythos Games
61	魔法门之英雄无敌 II	3855	NWC
62	天使帝国 II	3812	大宇
63	沙丘2000	3711	WESTWOOD
64	横扫千军之王国风云	3633	CAVE DOG
65	主题医院	3615	牛蛙
66	古墓丽影 III	3577	EIDOS
67	古墓丽影 II	3546	EIDOS
68	傲气雄鹰	3538	简氏
69	三角洲特种部队 II	3311	NOVA LOGIC
70	太阁立志传 II	3179	KOEI
71	博德之门	3117	BIOWARE
72	黑暗之石	3054	DELPHINE
73	毁灭公爵3D	2962	3D REALMS
74	极品飞车——保时捷之旅	2745	EA
75	官渡	2730	前导
76	明星志愿 II	2699	大宇



TOP TEN 5周年总排行榜

(1995.10-2000.10)

名次	游戏名称	票数	公司
77	超时空英雄传说 II	2642	宇峻
78	新蜀山剑侠	2615	智冠
79	无悔的十字军战士	2567	ORIGIN
80	侠客英雄传 III	2560	精讯
81	FIFA足球经理	2535	EA
82	阿猫阿狗	2501	大宇
83	恋爱物语——魔法学园	2445	FUJITSU
84	上帝也疯狂 III	2369	牛蛙
85	移民计划	2330	光谱
86	时空游侠	2239	EIDOS
87	三国群英传	2216	奥汀科技
88	鹿鼎记之皇城争霸	1864	智冠

名次	游戏名称	票数	公司
89	魔法门VII	1739	NWC
90	孤胆枪手	1728	SHINY
91	神雕侠侣	1718	智冠
92	过山车大亨	1581	新天地
93	天翔记	1553	KOEI
94	三国志曹操传	1551	KOEI
95	NOX	1508	WESTWOOD
96	极品飞车 II	1507	EA
97	笑傲江湖	1448	昱泉国际
98	三国志VI	1440	KOEI
99	卧龙传	1410	松岗
100	武将争霸 II	1361	熊猫

TOP TEN 5周年幸运读者名单

Popsoft

一等奖：北京 林长来

二等奖：四川 李友力　河北 刘静

三等奖：湖南 张跃冰　辽宁 周建华　湖北 李奇　上海 李文刚　江苏 赵锐　湖南 鲁健　云南 王健　吉林 周良　北京 马强　北京 杨桂华

纪念奖：

四川 康劲松	江苏 王宇鹏	四川 刁成文	北京 李旭	甘肃 王雪晨
重庆 冯玮	云南 吕德赏	浙江 周奕	广西 何可	湖南 宋程辉
四川 黄庆旭	贵州 龙筱宇	山东 谷拓	北京 陈树贤	山东 戴鑫
贵州 罗礼杰	浙江 陈冰	湖北 涂洋	吉林 王浩	北京 仝乐
海南 朱云飞	河南 许可	江苏 丁佳	福建 杨熠	云南 吴林泽
重庆 高群	湖北 张海洋	福建 黄毅	四川 齐文杰	陕西 张海峰
北京 朱鹏	浙江 张晶	江西 罗锦	甘肃 左江	湖南 黄桢
甘肃 李伟	四川 刘高睿	北京 刘重阳	四川 袁月	湖北 龚成思
四川 庄翔	浙江 吴豪	江苏 黄哲	四川 王帅	黑龙江 秦岭
北京 刘鹏	浙江 郑国庆	广西 林业翔	北京 高冉	黑龙江 任宗杰

以上读者中**北京林长来**获得**高级组合音响**一套，**四川李友力**及**河北刘静**各获得**MP3随身听**一部，**三等奖10名读者**将获得最新游戏**《明星志愿2000》**一套。**其余50名纪念奖读者**将获得**《大众软件》5周年纪念文化衫**一件（以上奖品均由**晶合顺达计算机公司**提供）。



最近几个月似乎一直在回顾，除了要回顾社史，还要被迫回顾“花絮”，此事也凸现出某位编辑还具备了一些小报记者的潜质。但从“写在杂志边上”一书来看，回顾和幻想一样倍受欢迎，这从某个角度证明了回顾也饶有趣味。

今次榜评的不同寻常之处就是，这将是一次小规模的回顾。原因：本期开榜即TOP TEN这个招牌栏目的5周年，编辑部为此策划了一个大规模的回顾专题。“写在杂志边上”一书中有部分内容仔细地回顾了这个栏目的一些大事儿的稍许变迁，但那部分回顾是远远不够的，只是着眼于每月的榜评，没有真正把点子落在榜单上。而TOP TEN的精华是什么？是榜单，是票选，是读者投票权。所以本期杂志的专题企划围绕榜单来做文章，深入一层，拿出考古学家的架势来做研究。有时候数据会反映出一些有趣的问题来，我们能看到哪些游戏在TOP TEN曾经横行一时，哪些游戏又如同昙花一现，比较这两种游戏的异同，或者综合地比较两类游戏的异同，我们会得出一些结论，一些推断，一些似是而非的观点。TOP TEN历年的变迁能看出很多东西来，除了整个游戏家族的兴衰史料外，还能看出玩家群落的价值趋向、国内经济的发展进度、家用电脑的增长率、政府对电子出版业的管理态度、境外公司对国内市场的关注程度……当然，仁者见仁，智者见智。无论看到的是什么，这些数据起码在基本面上忠实地记载了电脑游戏在国内玩家群中的起起落落，记载了盗版正版的激烈争夺。一个铁杆的杂志钻研者可以在本期的专题文章中看出很多名目来——有一位读者在看了《大众软件5周年——写在杂志边上》之后在后院兴奋地贴帖子说：我知道老编的名字啦！——这也是一例。而从这篇榜评你可能看不出什么来，因为当我在这里使劲回顾的时候，他们甚至没有把“5周年总榜单”给我。我跑过去问，某人含含糊糊地对我说：好像已经统计到1999年了。他们认为我在没有数据支持的情况下能轻松地攒出一篇榜评来，他们甚至建议我应该拥有一种另类精神，彻底突破巧妇难为无米之炊的窘境。我当然知道这是一个阴谋，但鉴于TOPTEN的新老板是一位颇具冒险精神的古装美少女，我……

我只好跑回我的办公室，翻开一本蓝宝书，这就是社内硕果仅存的1995年精装合订本。在1995年10月的第62页，钟以山用他稚嫩的声音说道：“各位玩家：大家好！‘TOPTEN’在你们的急切盼望中终于产生了境内PC GAME的第一张榜单。以下便是本刊排行榜前10个GAME的大名。”因为钟榜主当时在北京第二外国语学院就读，虽然他学的是阿拉伯语，但他还是固执地把游戏叫作GAME，而且计量单位常常是“只”。例如“本期榜上的10名GAME有6只SLG、3只RPG、1只ACT。”钟榜主开创了国内游戏第一榜，这当然可喜可贺，但他的困扰在于，当时他每个月都要对着10个游戏贫嘴一番，可怕的是这10个游戏的更换率并不像流行歌曲那么高。即便有着饶舌天才的人也无法面对这个现实……当晶合实验室以神秘组织身份介入后，事情就起了变化。晶合实验室的前身，是一家名为“晶”的核试验室，是隶属于核工业二部的秘密机构。晶核试验室自从某次的核试验失败，导致负责人大脑细胞异化，就改行……嗯？打住，再写下去就成了《大众软件恩仇记（续）之快意晶合》了。

历年来，TOP TEN一直是本刊支持率最高的栏目之一，收到的读者来信和榜评也最多。作为和读者密切互动的栏目，TOP TEN一直秉持独立公正的原则，以读者的意见为主导，反映一个游戏在读者心目中的真实地位。在开通网络投票之后，来自网上的选票占了TOP TEN选票的主流。TOP TEN的变化也进一步紧跟游戏市场脚步，成为广大读者选购游戏的最佳指南，这也是我们这个栏目的宗旨之一。在5周年之际，唯一的希望是大家多多投票，不管是传统来信还是E-mail，我们都会认真统计。当然，最好您能直接到www.popsoft.com的相关栏目直接投票，一方面省了统计的功夫，另一方面您也能直接看到实时的榜单。

北京的秋天，已经有落叶悠然坠地，在TOP TEN的5周年，终于有一篇榜评先于榜单而诞生了。

晶合实验室 水晶



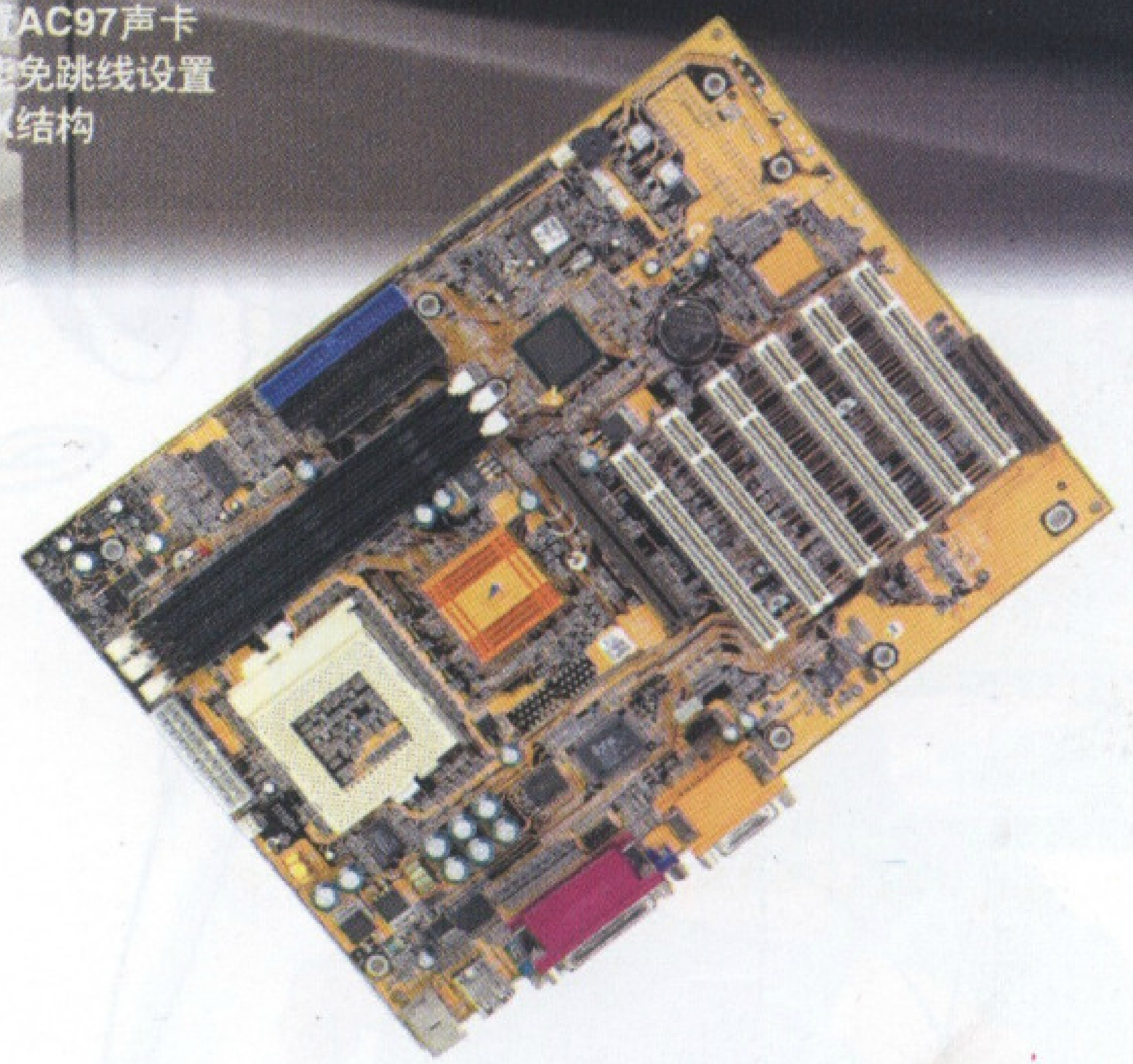


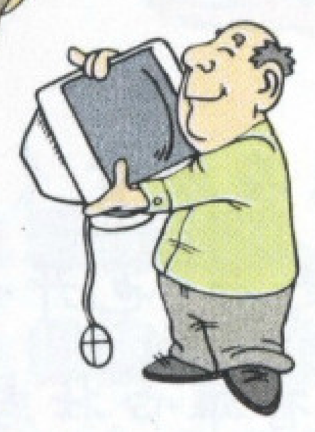


集成AGP显卡为游戏发烧友提供清晰流畅的画面效果。



主板集成最新技术：DMA100、CNR、4个USB接口可连接更多的USB设备。





提供外插的4xAGP接口，支持高端显卡，满足专业人士的需求。

P6STP-FL SiS630第一代芯片组
--采用SiS最新整合性630芯片
--支持Socket 370架构 PIII FC-PGA 处理器 、 Celeron架构 PPGA处理器
--支持2条DIMM、SDRAM168线内存
--2个PCI插槽，1个301卡扩展插槽
--Flex ATX结构
--特殊功能：支持魔幻设定IV、网络、Modem唤醒、键盘开机、硬件监测，支持Ultra DMA 66，支持最新内存工业标准PC133，配以SIS301支持双显示器
--集成CMI8738声卡，支持3D四声道，集成SIS300显示卡

P6SSM SiS630第二代芯片组
--采用SiS630S主芯片(内置AGP显示卡)，可支持133MHz外频
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)
--及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--2条DIMM插槽，支持168线SDRAM(最大可支持1GB)
--支持UDMA 33/66/100的IDE设备
--3个PCI插槽、1个4X AGP插槽、1个AMR plus插槽
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)
--内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--智能免跳线设置
--Micro ATX结构

P6VAP-A+ VIA694X芯片组
--采用VIA支持133外频的694X芯片组及支持DMA66的超级南桥芯片596B
--支持Socket 370架构的PIII FC-PGA处理器、Celeron架构的PPGA处理器
--支持3条DIMM，支持168线SDRAM内存
--4个PCI插槽、1个ISA插槽、1个4X AGP插槽、一个AMRplus插槽
--内置PCI 3D声卡、支持3D四声道，内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--智能免跳线设置
--ATX结构

P6ISM Intel815芯片组
--采用Intel支持133MHz外频的815芯片组(内置AGP显示卡)
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM
--3个PCI插槽、1个4X AGP插槽、1个TV-Out/LCD扩展插槽(可选)、1个AMR plus插槽
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)
--内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--内置RealTek 10M/100M网卡
--智能免跳线设置
--Micro ATX结构

P6ISM-II Intel815E芯片组
--采用Intel支持133MHz外频的815E芯片组(内置AGP显示卡)
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--支持UDMA 33/66/100的IDE设备
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM
--3个PCI插槽、1个4X AGP插槽、1个TV-Out/LCD扩展插槽(可选)、1个CNR插槽
--支持4个USB接口
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)
--内置AC97声卡、Modem
--智能免跳线设置
--Micro ATX结构

K7VZA VIA KT133芯片组
--采用VIA VT8363及VT82C686A芯片组
--支持Socket A架构的AMD Athlon(K7)系列CPU(包括AMD最新的Duron及雷鸟CPU，最大可支持1.5GHz雷鸟)
--支持UDMA 33/66的IDE设备
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM(PC100、PC133)，最大可支持1.5GB
--5个PCI插槽、1个4X AGP插槽、1个AMR插槽
--支持4个USB接口
--内置AC97声卡
--智能免跳线设置
--ATX结构

P6ISA Intel815芯片组
--采用Intel支持133MHz外频的815芯片组(内置AGP显示卡)
--支持Socket 370架构的Intel Celeron FC-PGA系列CPU(66MHz)及FC-PGA Pentium III系列CPU(100/133MHz外频)
--3条DIMM插槽，支持168线SDRAM
--6个PCI插槽、1个4X AGP插槽、1个TV-Out/LCD扩展插槽(可选)、1个AMR plus插槽
--内置PCI 3D声卡(支持3D四声道)，内置HSP 56K Modem(需另配转接卡)
--智能免跳线设置
--ATX结构

讯怡有维修中心啦！

维修中心地址：北京海淀区知春路132号616室
电话:010-82623524/25　　传真:010-62610976

精英代理商名录

天津祺强	022-27422742	长春海东	0431-5624458	沈阳中先	024-23967158
大连星海	0411-4677308	哈尔滨精英	0451-6209602	哈尔滨阿尔法	0451-6228681
石家庄羽日	0311-7026754	西安大东	029-2248135	兰州大东	0931-8266124
太原伙伴	0351-7244552	青岛伟仕	0532-3840896	郑州众诚	0371-3855412
济南万瑞达	0531-8553086	乌鲁木齐大唐	0991-2828250	南京新华海	025-3350606
上海汇泰	021-64031780	上海华海	021-62159161	上海国微	021-62535138
上海华清	021-65531049	宁波锦都	0574-7261870	上海盈河	021-62948206
杭州力达	0571-8217058	杭州华清	0571-8835083	温州讯怡联盟店	0577-8858520
杭州盈动	0571-8217330	宁波锦都	0574-7261870	浙江乐清	0577-2578100
徐州超蓝	0516-3800142	贵阳精诚	0851-5847279	武汉骏升	027-87644429
南宁科拓	0771-5871054	昆明爱迪	0871-5169287	南昌南大	0791-6255570
厦门索达	0592-2206620	重庆商达	023-68791482	福州中锐	0591-3346724
广州腾龙	020-87530134	深圳鑫祥云	0755-3244150	深圳颜庆林	0755-3244263
深圳讯怡展柜	0755-3759049	深圳晓天地	0755-3759989	唐山同业	0315-3791011
山西百事百	0351-7229333	潍坊奔腾	0536-8266858	哈尔滨海德	0451-2533340
银川联方	0951-4011034	交大计算机	028-5434437	诚信商贸	028-5453058
遠洋超市	028-5236276/5232521	蜀明电子	028-5434085	川润电脑城	0813-8103888
环宇电脑	0812-3341176				

北京讯怡联盟店
太平洋（163、2190、3181、3129）010-82667046、82667020、82667142、82667182
海龙（437、2084、2019、3070、3101、4046）010-82663955、82663083、82663092、82663365、82663386、82663207
北京硅谷市场010-62636714、82851029、82851010
北京中海174/447/523（010-82620319 /62614974/62525559）
北京中发3088/3026（ 010-62642986 010-62625249）
北京现代 010-62648112、62641002
商悦2楼B4-3/ A10-10　13910665079 、 62625664
理想大厦1703　010-82665105
国投412　010-62542722

北京分公司010-62526016 上海分公司021-63298006 深圳分公司0755-3261862 成都分公司028-5440221 武汉分公司027-87740250

讯怡 WWW.SPEEDY.COM.CN

地址:北京海淀区知春路128号泛亚大厦1701室
TEL:010-62526016-18
FAX:010-62526008

大众软件服务快车

本期广告索引！

大众软件邮购中心

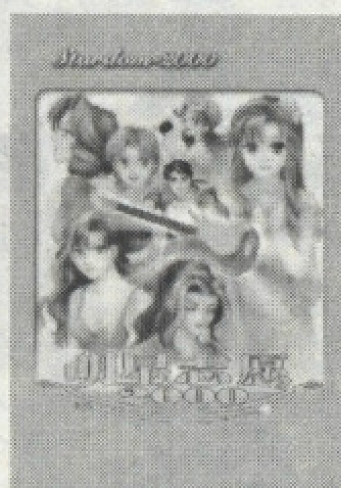
每次邮购需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场一邮费2元一
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
热线咨询电话：010-82634107，82634092 E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



新品推荐



《明星志愿2000》



融合模拟、养成、益智游戏，最高享受！
扮演自己闯荡演艺圈，体验丰富的演艺生活！
三年成为艺能天王的目标，你能达成吗？
可成为明2主角的经纪人，经营策略最重要！
角色性格鲜明，故事刻划生动，感动您心！
约四十种事业与感情结局，您能玩出几种？
隐藏事件与支线多达数十个，您能遇上吗？
零售价：48元

《会声会影4》

《会声会影4》是友立资讯最新推出的家用影片剪辑软件！结合所有最新的数码影片技术，《会声会影4》让每个人都可以轻松使用PC、摄像机及视频捕获卡来亲身体验数码影片制作的乐趣，将所拍摄的影片剪辑成最精彩丰富的影片，让您的亲朋好一起分享友一让友好分享！最畅销的V8、DV影片编辑软件，制作自己的运动节目录像带。自己拍拍摄、自己剪辑独一无二的电影，最佳的非线性剪辑入门工具，感受自编、自导、自演的乐趣。

零售价：98元　网员价：90元

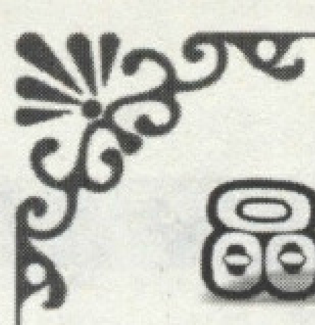
《卡通电脑制作宝典》

许多卡通画家已经开始使用电脑创作他们的作品，并在创作中有了突破性的提高，因为电脑不仅方便、灵活，而且能够为您提供更广阔的空间，施展您丰富的想象力，发挥出卓越的艺术才能。

通过学习《电脑卡通设计制作宝典》，入门版、专业版卡通CG制作现多媒体实践教学光盘及配套彩印书，相信您也可以轻松的创作出优秀的作品。同时本套软件还提供了珍贵的著名卡通珍藏资料，供用户学习、参考、收藏。

热卖中，简装版零售价38元，邮购中心网员价30元；精装版零售价69元，邮购中心网员价60元。

以上产品由晶合软件连锁组织强力推荐



晶合精品屋

产品名称	零售价/网员价
明星志愿2000	48/48
轩辕剑3	128/110
明星志愿2	48/42
音乐殿堂2	88/88
成功	待定
大富翁四	128/100
梦幻帝国2——拓荒时代标准版	38/35
梦幻帝国2——拓荒时代豪华版	69/65
卡通电脑制作宝典(简装)	38/35
警察抓小偷	38/35
龙机传承3——黄昏使者	35/32
魔法大帝	58/55
吉他全曲（教学第一集）	20/20
特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
三国伏魔	35/32
未来零点	35/32
太极张三丰	35/32
危险人物	15/15
特勤机甲队III	38/35
永远的伊苏	68/65
魔唤精灵	15/15
圣魔战记专集	38/35
东方幻想战记	38/35

NEWS

热卖新品

产品名称	价格
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
中华英雄	69/60
危机最前线	60/55
大刀	68/65
机甲战士	48/45
烽火三国II	29.9/29.9
心魔	38/35
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
暗黑破坏神II(豪华版)	228/200
恐龙危机	48/45
极速摩托-铃木2000	48/45
最终战记	48/45
虚拟人生2	35/32
古墓丽影之失落的神器	38/35
英雄无敌III—死亡阴哑	48/45
近距离作战IV—阿登反击	48/45
超酷小游戏	19/19
谜之宠物	38/35
疯狂极上大富翁	25/25
飞行2000	20/20
网络三国	待定
魔鬼英豪+攻略本	86/80
三千年食堂	38/35
爱在你身边	48/45
铁血联盟II	48/45
太阁立志传II	148/135
梦幻咖啡屋	38/35
时空幻境	39/36
暗黑密石（简装版）	48/45
最终战记	48/45
MP3世界浪漫经典	28/28
幸福Liunx	48/45
神奇传说之远征奥德赛	29/25
地下城守护者	48/45
极品飞车V保时捷之旅	60/55
魔导异元素	38/35
太阁立志传III	168/158
博德之门（简包装）	78/70
巫师之怒	68/60
深夜孤行者	98/85
文明II权倾天下	50/45
千禧八部III	38/35
王国兴亡录	148/128
深海钓鱼	98/90
模拟人生（中文版）	60/55
英雄无敌III末日之刃（中文版）	38/35
风云（千禧）	39/35
劲爆极限滑雪	50/45
帝都魔域传	38/35
横扫千军（王国风云）	38/35
西风狂诗曲II—暴风雨(4CD)	58/53
圣剑大陆	38/35
七国演义	38/35
青涩宝贝	38/35
幻影特工队	38/35
真侍魂	29.9/29.9
游戏骇客族	39/35
生化危机I（中文）	48/45

娱乐天地

产品名称	价格
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
救世传说NOX	68/62
神雕侠侣（千禧）	29/25
超级医生III	38/30
剑侠情缘II	38/30
笑傲江湖	69/60
弥塞亚	68/60
封神榜—英雄无敌	48/45
上帝也疯狂	38/35
洛克人危机	48/45
将军：全面战争	68/60
银河创世纪II联盟	68/60
幸福之家III	88/75

百宝箱

产品名称	价格
开天辟地II特惠装（送自由与荣耀）	125/100
守护天使	98/90
中远Linux2.0	48/45
蓝点Linux2.0（标准版）	38/35
蓝点Linux2.0（豪华版）	68/60
机械工程师CAD2000(万能版)	98/90
机械工程师CAD2000(企业版)	988/888
编程经典	22/22
金山词霸2000	28/22
金山快译2000	28/22
东方快车世纪号	29/25
未来生存	68/60
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级解霸2000	38.8/38.8
KV300	180/156
瑞星千禧版	168/148
网页设计梦工场	129/129
电脑学校教材入门篇	35/35
电脑学校教材互联网篇	35/35
电脑学校教材流行软件篇	35/35
Tipe 2000 office 2000电脑办公	19.8/19.8
Tipe 2000电脑办公第一次	59/50
Tipe 2000上网大全	139/120

攻城略地

产品名称	价格
泰伯利亚之日攻略	29.9/15
英雄无敌III攻略	38/15
古墓丽影III	32/15
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札（2）	7/7
攻略手札（5-8）	7/7
魔鬼英豪攻略集	32/32
风色幻想攻略	15/15
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘2000攻略	35/35
古墓丽影四攻略	38/38
黑客攻击防守秘技	29/29
黑客攻防技巧大全	28/28
游戏风云之RPG地带	25/25
游戏风云之GAME天堂	25/25
笑傲江湖攻略	28.8/28.8

万智牌加油站

产品名称	价格
克撒传补充包	29/26
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚起始牌	99/85
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
(英文版)宿敌起始牌	99/85
(英文版)宿敌补充包	29/26
(英文版)预言起始牌	99/90
(英文版)预言补充包	29/29
万智牌专用牌夹	126/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
透明牌盒（100张）	13/13
透明牌盒（150张）	16/16

国庆节到了！邮购中心全体员工各位读者和广大网员朋友们：节日快乐为感谢大家对邮购中心的长期支持和爱，从10月1日起至10月31日凡在购中心邮购游戏软件的读者满100元可免费入网（如已是网员，请在汇款上写清您的卡号，将免交一年网员管费），同时前88名读者赠送精美小礼品一份。我们还会在本月抽取3名幸运读者，刊登在下月杂志“晶合精品屋”中。

欢迎邮

自动升级
自动杀毒

上网看奥运 十一学电脑

PC-cillin·新领
乐亿阳趋势系列杀毒 TREND

新领保平安

www.pc-cllin.com.cn

2000万用户都说好

- 独有专利技术，检测防范一切已知和未知宏病毒
- 全动态实时监控自动杀毒，查杀20多种压缩文件
- 100%查杀ICSA认证的流行病毒（In The Wild）
- 查杀引导型、文件型、宏病毒、Java applet、ActiveX、蠕虫、特洛伊木马等各类病毒近5万种
- 在线检测自动查杀电子邮件及附件中夹带的病毒
- 支持对未知新病毒阻断和隔离操作，防止进入系统
- 实时阻截网上浏览时恶意插件和破坏性程序的攻击
- 自行设置、过滤、阻断、禁止对不良站点的访问
- 在线时动态探测新病毒码并全自动完成下载及安装
- 最快可每天自动升级24次，每周升级至少2、3次
- 支持非上网用户软盘、光盘等的传统的升级方式
- 支持多种灵活的预约自动扫描杀毒功能，省力省心

北京晶合顺达计算机有限公司

通信地址：(100089)北京市海淀区小南庄怡秀园1号楼三层
电　话：010-82634105 传　真：010-82634088
电子邮件：wwm@263.net

晶合分部	
晶合上海钜隆	62104588
晶合苏州沧浪	7246529
晶合新疆华顺	2814402
晶合南宁晶合专卖店	2621521
晶合长春安航	5656612
晶合济南洪恩科技	6980984
晶合厦门金科达分部	2099935
合西安辉煌分部	5529833
晶合兰州专卖店	8261784
晶合昆明棒子	5176880
晶合郑州分部	6993569
晶合大连维尔	3635721
晶合成都勃邦分部	5236552
晶合汕头超级分部	8860856
晶合宁波今日	7248229
晶合太原和生	7234490
晶合遵义天地	8633815
晶合哈尔滨金北方	6415498
晶合开封大众电脑	5958268
晶合天津展望	27830166
晶合吉林大众分部	2486201
晶合南京新高	3352862
晶合西藏分部	6813383
晶合新乡分部	3024847
晶合莆田三超分部	2683555
晶合无锡万科分部	2733188
晶合河北衡水分部	2057887
晶合成都天翔分部	5078927
晶合山东日照分部	6451069
晶合甘肃玉门分部	3253489
晶合郑州东方分部	5905967
晶合山西致远分部	4132971
晶合石家庄汇达分部	13803339200
晶合常州迅达分部	8117080
晶合宜昌中艺科技	6758546
晶合银川恒飞公司	8194672
晶合张家港专卖店	13706220376
晶合敦煌大宇分部	8933125
晶合坤宇分部	6660709
晶合内蒙呼市超越电脑店	4311947

晶合北京总店	67164859
晶合现代市场店	62630299
晶合新城广场分店	67647711-102
晶合新世界分店	四层南侧
晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分	69202500
晶合安定分店	8647217
晶合垂杨柳分店	67786334
晶合奥尼特分店	63823449
晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093
晶合科苑书城分店	68515544-2095
晶合怀柔分店	69654005
晶合盛世情分店	62052901

北京晶合特约经销商	
科林思创	
西四书店	
新街口新华书店	
科技书店	
中软网信	
国际文化交流音像出版社	
西单图书大厦	
碧海长风	
图书渠道 金台路图书市场263号	65934375

北京经销商	
连邦公司	62525338
万众合力公司	82627438
正普公司	82615800
育碟苑公司	82656589
里仁公司	62543505
圣比尔公司	62527962
天极公司	82657868
鸿达以太公司	82614668
百年树人	82657363
联想北纬	82665002
大恒公司	62525785
顶尖合力公司	62648667
特约经销商	
广州思富特	87509952
成都连邦	5215799
杭州美迪	8271301
武汉天问	87874577
深圳伊登	3782102
昆明黑马	5191804转8000
广州黑马	87595514转1805
沈阳连邦	23842237
辽宁希望	23960175
昆明威豪	5124740
杭州连邦	8853577
广州天高行	83795037
广州骏网	87531488
呼和浩特世纪软件开发部	4308786
湖南新华书店电子音像部	4423330

晶合连锁 **晶合软件销售连锁组织主力承销**

PC-cillin·新领
乐亿阳趋势系列杀毒 TREND

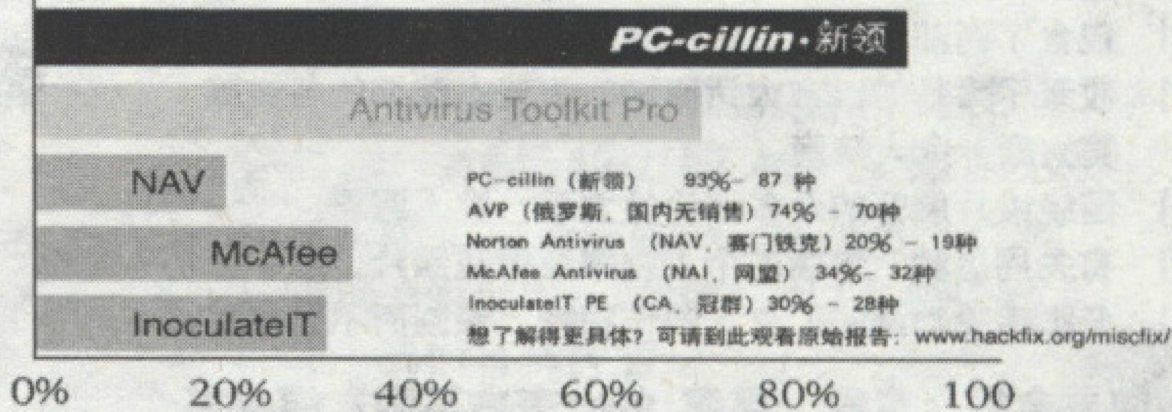
全面向互联网时代升级版

自动升级　自动杀毒

差距

39.9元

显而易见



HACK-FIX 杀毒软件反黑客能力评测

杀毒软件除了担负着查杀病毒的任务，还会对一些黑客工具、特洛伊木马等有害程序（统称病毒？）进行检测和清除工作，这就是杀毒软件“防毒”之外“反黑”的功能。到底哪一种杀毒软件反黑的能力更强呢，请看一个与黑客有关的组织所作的专项评测。

一家叫做“HACK-FIX”的独立组织评测了几家世界级知名反病毒软件对特洛伊木马的查杀能力，PC-cillin检测出94种接受检测特洛伊病毒的87种，远远地超过了其他竞争对手，差距之大，可见一斑，如图所示。

互联网时速个人电脑反病毒软件

提供应用　浏览　传输　收发电子邮件的安全保障

新增友情升级网站

1、碧海银沙软件仓库 http://software.silversand.net/php/sort.php3?url_dir=/tools/virus/
2、Z档案 http://zfiles.zj.cninfo.net/
3、硅谷动力 http://www.esoftware.com.cn/
4、襄樊热线软件下载 http://xf-www.hb.cninfo.net/download/
5、福建热线软件下载 http://soft.okey.net/www/software/type/toolvirus2.htm
6、电脑之家软件下载区 http://www.pchome.net/ch/Sw/dl/
7、湖南信息港软件库 http://soft.hn.cninfo.net/
8、华军软件园 http://www.win2000.com.cn/ty_killvir.htm
9、中国吉通软件基地 http://download.cq.cngb.com/fl2k.pl?page=6&cxtj= 防病毒类
10、亿唐软件下载 http://soft.etang.com/
11、天下网 http://software.tiandown.com/

我们还会不断增加更多快速可靠的升级网址，甚至包括一些专门关注病毒与反病毒的人个网站，因为他们的热情并不亚于商业网站，在消息更新，升级速度快。敬请关注。



晶合软件销售连锁组织主力承销



GameKing's Time

金智塔提醒各位玩家 关注九月新游戏



《爱.上网 求婚365日II》
Wooing365 DaysII-Love
双CD，定价28元



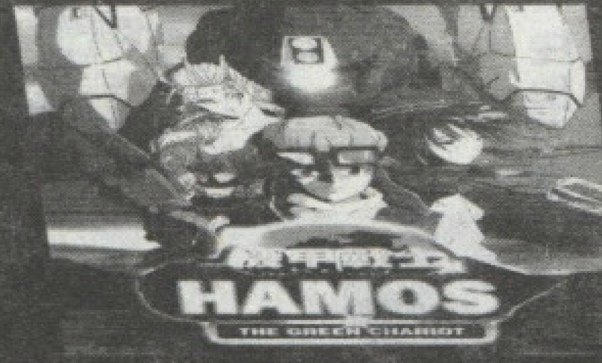
《女皇骑士团》
Kinght Creator
双CD，定价48元



《脑力大作战》
单CD，定价19元



《铁血联盟 II》
完全简体中文操作界面
双CD，定价48元



《机甲战士》
完美的角色扮演游戏
3CD，定价48元



《王冠之争》
优秀的即时战略游戏
单CD，定价48元



GAMEKING SOFTWARE

地址：深圳市福田区华强北路长兴大厦4002号20楼
TEL：0755-2075205 2075320 2075323
FAX：0755-3784015
邮编：518028 联系人：周田伟

迎入世 申奥运 大家都来学英语

着迷小学英语

只学习不玩耍，聪明的孩子也变傻。
想让孩子静下来学点有用的东西吗？
想让孩子快快乐乐地学英语吗？

玩游戏 学英语

零售价 99元 6张光盘

1. 英语启蒙 《着迷小学英语》编排了十个主题的基础会话，涵盖了适合七至十二岁儿童的基本日常英语会话，包括自我介绍、相互关系、年龄表达、数字表示、时间关系、颜色辨析等，像一本"能说话能唱歌能说英语也能讲故事的大书"，并提供了大量互动教学和练习。

2. 轻松入门 《着迷小学英语》包含26个英文字母、48个国际音标及最常用的423个英文单词，全部配有趣味图片和纯正真人发音，直接提高小朋友学习和记忆的兴趣。在这里，几乎每个图案都隐藏着一个故事、一个解说、一段动画或是一个游戏。在丰富多彩的学习环境和寓教于乐的游戏环境中，通过对画面的点击，小朋友将得到标准英语的提示和讲解，在不知不觉中稳稳踏出英语学习的第一步。

3. 寓教于乐 《着迷小学英语》提供了丰富的学习和考试型游戏库，结合小朋友的学习特点，将"寓英语学习于游戏"发挥到极致。小蜜蜂、青蛙过河、火速追击、推箱子、大拼图、打篮球、田忌赛马、过生日、华容道、火眼金睛等31个场景29个精彩游戏，包含了30种常用句型的测验内容，还有发音、导读、录音等辅助学习功能，更可以让小朋友尽情地玩游戏，同时全面培养和锻炼英语听力和单词识记能力呢！

各地软件店均有出售

着迷生活英语

生活是一幅画，一首歌，一张网……
网尽了所有的色彩和旋律
生活着的您想倾述、想表达，
赞颂壮阔的人生

轻松跨越口语关

零售价 99元 6张光盘

《着迷生活英语》帮您开口，教您表达，使您尽享美丽人生！

在这里，您可以

听 纯正的美式英语；
看 真人实地的表演；
玩 精心设计的游戏；
练 英语听写的能力。

1. 《着迷生活英语》提供了63节录像教学课程和情节生动的场景性影视短片，介绍了96种日常生活英语会话主题。听纯正美式英语，看真人实地表演，帮助您快速掌握各种表达方式，包括如何在不同场合介绍自己、表达观点、展现个人特质；如何了解他人观感、评价；如何与不同身份者进行沟通等等。

2. 《着迷生活英语》的游戏"阿班正传"生动而深刻地体现了"表达"对于生活的重要意义。您阿班，一个为生活而奔波的普通人，曾经流落街头、出入赌场，直至驰骋商场，看惯芸芸众生的喜怒哀乐，体验和表达着生命的历险过程。

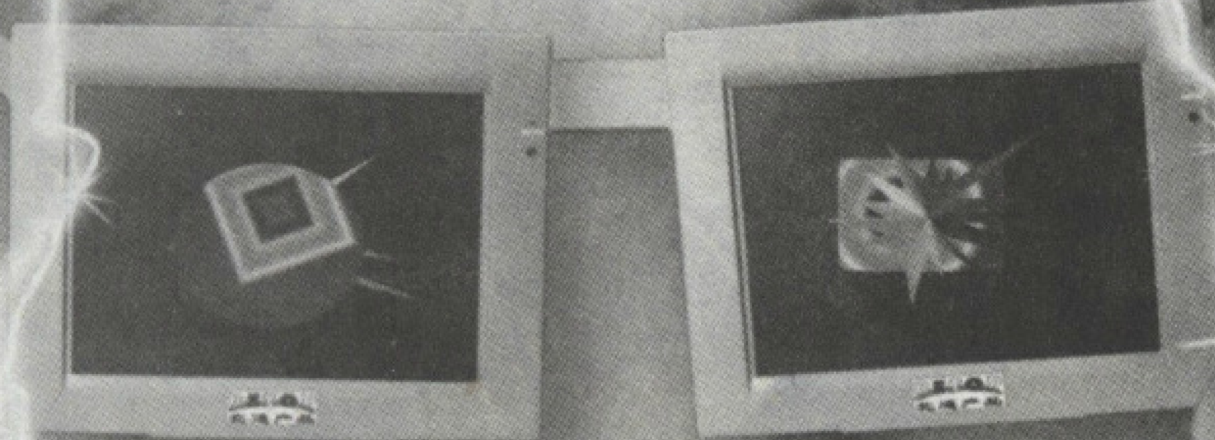
3. 大型策略游戏"听力大战"将英语听力测试与游戏环境紧密结合，听力题型设计具有专业性和流行性。您只有在对话朗读完后，进行快速、准确的回答，才能"夺回"战争主动权；结合游戏能力，才能够最终取得的胜利。



英语学习系列软件

生活·读书·新知 三联书店出品　　英业达集团天津公司制作
定货热线：(010)62629286　邮购地址：天津市南开区西湖道38号（300193）
服务热线：(022)27377115 27377116 27415244 www.alm900.com service@alm900.com

玩的



就爽

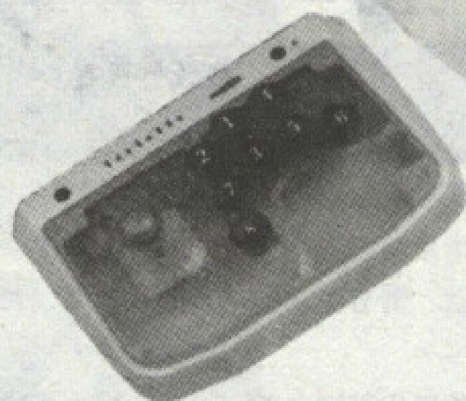
4轴，8键，连发功能，配专用驱动程序。

Pc Compatible



北通 月狐手柄

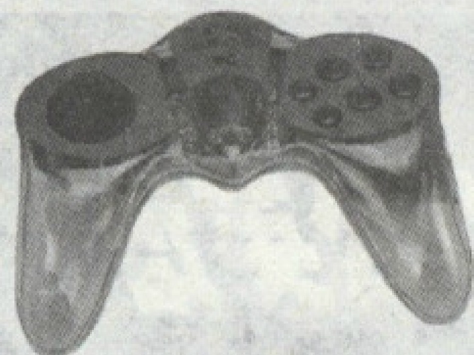
BTP-002　15PIN游戏接口。



北通 大摇杆

BTP-C321

力反馈，双振动电机（大小各一个）配振动电源，无需占用USB接口，25PIN打印接口，强力吸盘，厚金属底板。



北通 格斗之王手柄

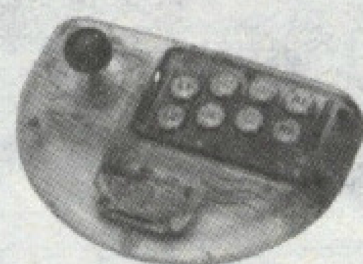
BTP-001　15PIN游戏接口。



北通 四打王

BTP-C711

将PS游戏控制口用于PC，即插即用，最多可4人同打。



北通 中摇杆

BTP-P322

力反馈，双振动电机（大小各一个）配振动电源，无需占用USB接口，25PIN打印接口，强力吸盘，厚金属底板。



北通 野牛

BTP-C011

力反馈，双振动电机（大小各一个）配振动电源，无需占用USB接口，25PIN打印接口。



北通 野牛Ⅱ

BTP-C012

力反馈，双振动电机（大小各一个）配振动电源，无需占用USB接口，25PIN打印接口。



北通 赛车

BTP-C111

力反馈，双振动电机（大小各一个）配振动电源，无需占用USB接口，25PIN打印接口。

BETOP 北通产品

利昌行有限公司

TEL:020-81391404　FAX:020-81710500　Email:betop@public.guangzhou.gd.

经销点：　广州：020-81844931　　北京：010-65924094　　上海：021-6227246

大戰役®

风云际会

“大战役”10月3日全面上市！

凡在上市日期当天在零售店购买36个大战役补充包者可获得一件大战役纪念T恤衫，即日起可在当地零售店预定，数量有限，先预定先得。

中国国家体育总局批准的
社会体育指导中心推广的健智体育项目

建议零售价
比赛套牌--99元人民币
补 充 包--29元人民币

首次全球同步上市

首次全系列中文版

2000年9月24日北京、上海售前现开赛



MAGIC The Gathering®
万智牌®

美国威士智公司北京代表处
电话：010-85298068



金山词霸.net 2001

专业版 38元
升级版19.8元
印刷版19.8元

金山词霸.net2001 全面升级

For Windows 95/98/2000

金山词霸2000正版用户皆可升级

● 美语双解 荟萃多部权威词典

新增：美国名牌词典英汉双解版

斥资数百万引进《美国传统辞典》（The American Heritage Dictionary），该词典与牛津、朗文、韦氏齐名，包含96000余词条，二十余万例句，美语英汉双解原汁原味，营造出纯正美语语言环境。

新增：三部词典和五套专业词库

所含词典数达到12部，专业词库达32套，总计二亿多字、700多万专业词条。

至此，英英、英汉、汉英、汉汉四向查词的超大词海横空出世，令任何普通词典望尘莫及。

32套专业词库

机械 石油 化学 电信
环境 能源 医学 经济
建筑 冶金 广播 地质
汽车 电力 造纸 船舶
纺织 航空 贸易 法律
会计 商务 农林 电脑
海洋 消防 机电 进出口
心理学

12部权威词典

《美国传统辞典》《新英汉法学词典》
《现代英汉综合大词典》《现代英汉词典》
《朗文综合电脑辞典》《国际标准中文大字典》
《汉英英汉经贸大词典》《高级汉语词典》
《现代商务英汉汉英大辞典》《图解词典》
《朗文清华英汉电脑词汇》
《最新会计师英汉汉英大辞典》

● 国际内核 网络无限扩充词库

采用国际化内核，可挂接全球多国语言词库，并实现同屏显示。

查词时点击搜索按钮，高速搜索相关网站，查询范围无限延伸至整个网络。

.net网站强力支持，www.iciba.net词霸在线提供网上实时查询、专业词库下载、及时更新程序等后台支持，与你电脑中的词霸实现无缝对接。

● 即指即译 贴心着想用户需求

可在任意窗口下对中英文词汇进行即时对译，新增热键，自主控制屏幕取词方式。

把所有查过的单词自动添加到"生词本"，可随时调出详细解释、大量习题，温故而知新。

新增复制、保存、打印等快捷按钮，使用更加得心应手。

● 准确发音 自由调节语音语速

国际顶尖的TTS全程语音技术，实现任意英语单词准确发音，流畅朗读整句、整段乃至整篇的英文文档，语音语速自由调节。

全国书报摊均有销售

网上预订：www.joyo.com

特约经销商

北京分销商		太原连邦	0351-4120673	武汉赛乐氏	027-87877246	成都济利	028-5217234	海南希望	0898-8511848	南京新高	025-3371350
北京连邦软件	010-62525338	东北区		武汉天问	027-87874577	成都赛乐氏	028-5452657	广州金碟	020-87569092	徐州连邦	0516-5606665
北京万众合力	010-82627435	沈阳希望	024-23909650	武汉外文书店	027-87822818	昆明黑马	0871-5134930	广州思富特	020-87509952	杭州连邦	0571-8853577
北京正普软件	010-82624500	辽宁华储	024-23882911	武汉新华书店	027-83783766	昆明连邦	0871-4138178	广州天高行	020-83790899	济南长川	0531-8559435
晶和顺达	010-82634097	沈阳连邦	024-23842237	长沙连邦	0731-4457950	昆明威豪	0871-5144846	深圳连邦	0755-3220641	烟台金石	0535-6623036
天极信息	010-82657868	北方图书城	024-23891129	长沙德智	0731-4458868	昆明椿子	0871-5166051	深圳伊登	0755-3782602	青岛力邦	0532-3884825
北京圣比尔	010-62527962	沈阳赛乐氏	024-23882382	湖南经济	0731-4152999	陕西辉煌	029-5530853	福建希望	0591-7601824	苏州沧浪精华	0512-7246529
北京里仁公司	010-62615307	大连连邦	0411-4321308	长沙惠友	0731-4130006	西安日月	029-5527602	海口连邦	0898-8540137		
北京树人	010-82658156	大连最新书店	0411-3634944	南昌希望	0791-6234342	新疆辉煌	0991-5826655	南宁连邦	0771-5315399	全国书商	
北京育碟苑	010-82656590	长春连邦	0431-5635251	南昌赛乐氏	0791-6310215	贵阳兄弟	0851-5894210	华东区		北京情文书店	010-65934375
联想公司	010-62986638	哈尔滨希望	0451-2510446	河南连邦	0371-3944977	兰州科创	0931-8262079	上海茂立	021--63226198	上海华东书局	021-63767964
鸿达电子	010-62630457	哈尔滨瑞利	0451-6260102	河南希望	0371-5728136	新疆华顺	0991-2810057	上海连邦	021-63735610	四川求索书店	028-3379875
中央区		哈尔滨金北方	0451-6415498	郑州赛乐氏	0371-3944962	华南区		新华音像	021-63618145	宁波民乐书店	0574-7129191
天津津科	022-27383000	大庆金银来	0459-6319892	华西区		广州南软	020-87532791	南京连邦	025-3364289	武汉春秋书店	027-87563105
天津连邦	022-27402940	呼市赛乐氏	0471-6957968	重庆天极	023-63620624	广州骏网	020-87531488	南京探路人	025-4526432	长春东北书局	0431-2700525
天津贝尔森	022-27308188	包头连邦	0472-2132613	重庆连邦	023-63538239	广州黑马	020-87518008	杭州美迪	0571-8271301	济南华艺书店	0531-6057297
石家庄连邦	0311-6978123	华中区		重庆希望	023-68790930	广东连邦	020-87572481	杭州南北	0571-8073048		
石家庄正扬	0311-6042237	武汉连邦	027-87889385	四川连邦	028-5240280	深圳书城	0755-2073276	合肥连邦	0551-2822963		
石家庄鼎新	0311-8611094	武汉凡高	027-87884793	成都新四方	028-5444147	福州连邦	0591-7811693	上海赛乐氏	021-63743028		

北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　电话：（010）62524868　传真：（010）62638287　信箱：北京市9605信箱
邮编：100086　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET　HTTP://WWW.ICIBA.NET　咨询热线：（010）62524868转678　欢迎邮购 邮资免费
E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET　订货热线：（010）62638312　免费咨询电话：800-810-5770（限北京）　邮购电话：（010）62524868-537

金山 KINGSOFT

国家级INTERNET证书培训　美国微软授权培训　疯狂英语在线培训

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训考试服务中心联合承办

《全国函授班》招生（总第43期）

培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

编号	NO1	NO2	NO3
课程	网络操作员	高级网络操作员	综合网络管理
特点	最新IE平台，全真模拟考试环境，国考题库练习	轻松制作主页，展现自我个性，进入网络更高境界	最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，你不想自己安装、维护、组建网络吗?
教材	教材四册,配套软件1套	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套
学费	个人：280元/人 单位：340元/人	个人：300元/人 单位：360元/人	个人：320元/人 单位：380元/人

★ **卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。**

★ **国家考试出题专家**主持教学，电话、信函、E－Mail答疑，有问必答。

★ 结业采用开卷测试，合格者颁发**《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》**，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》相当于国家中级技术等级，可作为职业准人上岗证，其权威性与实用性不容置疑。此证书全国统一编号，盖有“中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心”红印并加盖钢印。

★ **弹性学习法：**自由掌握学习时间，未通过结业考试者,**免费重考，直到通过。**

编号	NO4	NO5	NO6	NO7	NO8	NO9	NO10
科目	VB设计	VC设计	图形图像	三维动画制作	安装维修	电子商务	办公应用
学费	个人学员：290元/人；单位学员：350元/人						

NO4–NO10结业后颁发《天津大学结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试。(汇款时请注明学习班级的名称)



惊喜优惠

1. 同时报NO1–NO10中任意两班即可优惠30元/人

2. 应广大学员要求“同时报NO1–NO3三个班级，免费赠送NO4–NO10任意一班”此优惠政策再延续一期

注：以上两种优惠政策每人只可选择一种优惠政策（汇款时请详细注明优惠政策及所报班级编号名称）

欢迎访问：WWW.21FOX.COM



本期隆重推出通向高薪–Windows2000 MCSE（微软系统网络工程师）证书考试

张征：硕士研究生。毕业后一直找不到满意的工作，拿下证书后，递上这份资历，美国Landscape立即录用了他。

皮蛋：毕业于一所无名大学，通过考MCSE，找到了做一流人才的自信。

★ 拥有MCSE即拥有技术移民的绿卡，在国外求学相关专业免学分；

★ 拥有MCSE是获得高额年薪的保证，国内公司￥10万人民币/年、外国公司$10万美元/年；

★ 拥有MCSE成为各大公司及海外机构猎取的对象（全球只有8.7万人拥有此证书）；

★ 拥有MCSE可纳入微软人才库，并可获得最新技术资料；

Windows 2000 MCSE课程

科目	单科学费
网络基础（a班）	300元/人
安装、配置、管理Win2000专业版(b班)	300元/人
安装、配置、管理Win2000服务器版(c班)	300元/人
创建及管理Win2000网络框架(d班)	300元/人
创建及管理Win2000目录服务结构(e班)	300元/人

★ 要获得MCSE证书，必须通过以上5门课程的MCP必考科目的考试

★ 每科目都带有教材、全真模拟题库、以及配套学习光盘

★ 精讲的自学教材、配套的教学光盘、权威的专家答疑，函授的学习方式，面授的学习效果，不要犹豫，迈出这步，成功就在眼前。

特价优惠：五科一次性交费总计：**980元**；仅限**前300名**学员

中国教育电视1台《电脑之夜》
由福克斯专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45，周三15:00－16:00
中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00–9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址:北京541信箱 赵书芝收

重磅出击——让你惊喜——让你自信

疯狂英语——脱口而出

How do you do?
全天疯狂英语专家在线对话让你大过嘴瘾

● 自由掌握学习时间与进度
● 足不出户，轻松学习
● 脱口而出疯狂英语让你轻松步人Gre

疯狂英语--脱口而出，让三亿中国人说出一口流利的英语！不计学历，不分级别，只需您想学，选择疯狂英语，您会发现您的自信与日俱增！

★ **最全面的英语口语自学教材，数万个精彩句子让您脱口而出，英语"听说读写译"能力将获得大幅提升！**

★ **国际音标标注纯正美语发音，通过反复模仿，使你彻底、全面地掌握美语发音。**

★ **“慢、中、快”三种速度朗读，让每个句子的每个细微部分都清晰呈现在你面前。**

★ **谁努力开口，谁就可以达到高级！谁疯狂投入，谁就可以节省生命，用一年去覆盖别人的十年！**

★ **拨通电话，随时与权威专家英语对话，实战练习你的口语！**

教材：书面教材两册、磁带两盒

学费：个人学员：240元/人；单位学员:300元/人

报名时间：即日起至2000年11月15日止，学习时间三个月。
汇款地址：天津市和平区212信箱　哈蒂收
（邮编：300020 汇款时请注明班级编号）
电话：022-27486298，27414165

继续诚征全国授权辅导站

我们提供权威的证书考试，强大的技术支持。诚邀全国各地培训单位加盟。
咨询电话：022-27373616；
E-MAIL：zgy@public.tpt.tj.cn

全国因特网培训考试服务中心



CD-ROM

博彦电脑教育软件

博彦科技® BEYONDSOFT

网页设计梦工场

学做网页很容易，成为高手也不难！

二十一世纪是网络的世纪，站在时代潮头的您想做些什么呢？拥有最酷的个人主页？让企业在互联网上有最美好的展现？为企业电子商务增光添彩？那么请一定不要错过《网页设计梦工场》。

《网页设计梦工场》由4张光盘加300页配套教材构成，深入浅出地介绍了DreamWeaver、Flash、FireWorks、FrontPage系列工具的全部功能。同时还有大量的设计案例分析，让您从中获得创作的灵感。独特的“试一试”还能指导您到软件真实环境中进行实践，真正做到“即学即会”。更为体贴的是还有申请网页空间、上传网页等实用知识的讲解。

如果说DreamWeaver、Flash、FireWorks是制作网页的“梦幻组合”，那么《网页设计梦工场》绝对是一个学识渊博的教师和不厌其烦的陪练。哪怕您对网页制作一窍不通，《网页设计梦工场》也能教会您亲手制作出专业级的网页。通过《网页设计梦工场》，您一定能够在互联网的广阔空间中开辟一片属于自己的新天地！



4张光盘＋300页配套教材

定价：129元

邮购须知：将下方优惠券剪下，贴在汇款单后汇款人简短言背面，即可享受优惠券价格，仅限邮购。

请您将货款直接汇至：北京市海淀区上地六街17号康得大厦四层
北京博彦科技发展有限责任公司　邮购部 收　邮编：100085
销售热线：(010) 86280136　http://www.beyondsoft.com.cn



洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com

电脑世纪行II

人与电脑的完美结合

二十一世纪将是完全信息时代，完全信息时代离不开电脑、国际互联网……

《电脑世纪行II》，当今中国最具权威性的IT生活方案，无论软件、硬件、网络、办公……

每一款都是秉承洪恩软件的人性化创作理念的经典之作！

把您的家庭推进完全信息时代，令您享受自由的IT生活！

金洪恩给您一套15天步入完全信息时代的IT生活方案：

软件通、硬件超级DIY、几天畅游世界、几天踏入新办公时代、感受功能强大的Win2000……



22张教育软件光盘 (265+2)元/套 配套教材

13张教育软件光盘 (199+2)元/套 配套教材

《电脑世纪行》正在热卖中

● **《开天辟地II》几天学会电脑** 这是一个赢得十余项大奖的著名软件，囊括几乎所有教育软件大奖，是国人学电脑从入门到精通的最佳选择。让一个从未接触过电脑的人在几日内掌握电脑，并学会社会上许多流行软件的使用，几日内学到他人一两年才能学到的东西。

全程语音、全程交互，配以大量动画讲解，使枯燥的学习变得轻松有趣。

● **《万事无忧II》几天精通电脑** 《开天辟地》姊妹篇，中国第一代攒机精英的完全心得手册。众多清华学子再次会聚一堂，讲授他们自己的亲身经历与体验，希望以此使人们在掌握电脑时的重重障碍瞬间烟消云散。由于非常细致地讲授了电脑诸多方面的操作，它能使人们以极具震撼的速度和兴奋瞬间领悟电脑操作的真谛，从而一步跨入电脑之门！这是一个荣获五项大奖的软件，内容丰富多至6张CD 7大部分。

● **《畅通无阻》几天学会畅游世界** 出色的Internet入门教材，浩瀚的Internet百科全书，一条通向信息高速公路的捷径。《开天辟地》姊妹篇，传承前两部软件的耐心细致、形象生动、深入浅出的教学特点，顺应广大渴望掌握Internet知识的读者，全方位剖析Internet的各个内容。

● **《得心应手办公2000》开天辟地学Office2000+WPS2000** 教您熟练使用目前世界上最新的中文办公软件，内容博大精深，极其丰富，全套共分为8张光盘，对各种办公软件的全部功能进行了详尽论述，尤其对办公软件2000系列的新增功能进行了细致的讲解。全面学习并掌握 Word2000、Excel2000、PowerPoint 2000、Outlook2000、FrontPage 2000、Access2000、WPS 2000。更有教师、文秘、经理、财务、家庭、工程、出版等七大典型行业，并依据行业特点详细讲述许多实例制作的过程，您完全可以模仿甚至直接套用这些实例完成类似的工作，提高您的职业竞争力。

● **《得心应手Win2000》迅速成为Win2000专家** 从Win98到功能强大的基于NT技术的Windows 2000，如何实现轻松过渡？迅速实现应用得心应手？几天成为Windows 2000专家……

一、最实用的Windows 2000应用和管理：从桌面应用、系统维护、网络管理、高级管理、Internet到如何安装，从易到难，每一个细节都充分展示人性设计的一面。

二、"智能"帮助是其又一大特点：将用户"智能分类"，并分别定制快捷学习路径；专门设计情景练习，学习效果立等可显。更有"智慧精灵"伴您左右，难点、重点绘制了精巧Flash示意动画。

2000年度中国十佳软件品牌揭晓："洪恩软件"入选十佳品牌。

技术服务部:010-62634069/70 会员部:010-82619096 邮购部:010-82610167 365热线:13901358406/13801164741

邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编:100084 E-mail:human@goldhuman.com

武汉服务部：027-87861407/13607140724 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701746682

深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com

热卖中

英语世纪行III

新世纪 学英语

二十一世纪，中国人学英语、说英语、写英语的当然之选。

洪恩软件2000年最新力作《从零开始学英语》强力加盟，适合所有水平的英语学习者。从毫无英语基础的初学者到屡次学习无功而返的人，再到具有一定基础的中级学习者，在这里都将有您的位置。

第三代语音识别技术、基于素质教育的先进学习方法、国内外著名大学的专家加盟，造就了《英语世纪行III》的卓越品质。

《英语世纪行III》就是一个让您轻松学习英语，并使您在短时间内熟练应用的神奇英语套装。

六大内容：

1、《从零开始学英语》：洪恩软件最新力作，一个迅速突破您的英语上限的软件。

2、《随心所欲说英语II》：一个占据英语教育软件26%的市场份额的软件；

3、《听力超人听英语》：最全面、最细致的英语听力培训基地；

4、《耳目一新读英语》：阅读英语的绝妙环境，文化经典的现代演绎；

5、《开天辟地背单词》：先进的理论，人性化的设计；月记单词3000，挑战记忆极限；

6、洪恩《智能人》汉化系统—把你的电脑和网络全变成中文。有了它，互联网上没有障碍。



24CD (365+2)元/套 赠精美配套教材 学习专用话筒耳机 《英语世纪行II》仍在销售

2000年度中国十佳软件品牌揭晓："洪恩软件"入选十佳品牌。

技术服务部:010-62634069/70 会员部:010-82619096 邮购部:010-82610167 365热线:13901358406/13801164741

邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司 邮编:100084 E-mail:human@goldhuman.com

武汉服务部：027-87861407/13607140724 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701746682

深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

北京金洪恩电脑有限公司制作 清华大学出版社出版



广告咨询卡

我在贵刊______年第___期的彩色、黑白广告中看到____________公司（厂家）__________产品（技术信息），希望：

☐购买 ☐索取资料 ☐询问价格 ☐参加培训

读者姓名：__________ 年龄：______ 电话：__________ 职务：

工作单位：

通信地址：

邮编：__________

填好后，请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

填好后，请装入信封寄出。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第19期）

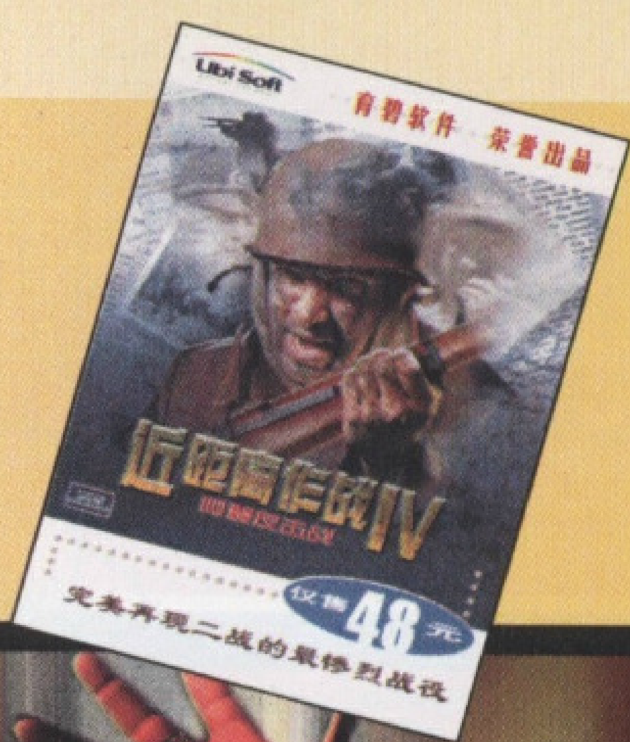
姓　名		性　别	☐男 ☐女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 中国游戏报道
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏畅谈
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

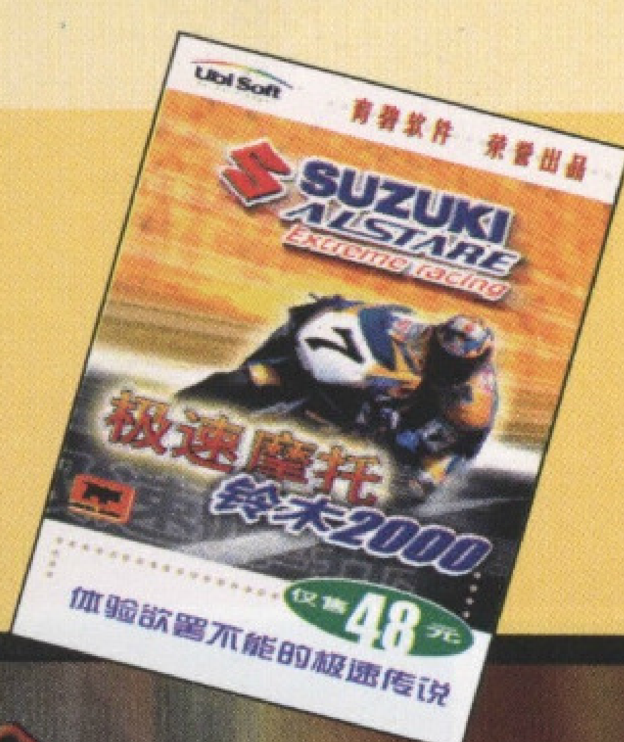
本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051



简体中文版
48元 热卖中

经典即时战略游戏续篇
完美再现二战的惨烈战役



48元 10月上市

享受风驰电掣的非常快
体验欲罢不能的极速传

相信大家一定都听说过有关远古时代美洲土著的传说吧，奥马克、玛雅、阿芝台克就是那些在美洲热带雨林深处建造起神奇而巍峨的城市和神庙的土著。一旦当你熟悉了这片土地上的神、英雄豪杰、牧师甚至宗教狂徒后，你一定会发出这样的疑问：这些仅仅靠双手劳动的人民是怎么样创造出如此宏伟的奇迹的？那么《土著也疯狂》也许可以为你解释一二。

在42个地区自由地进行着

大量的魔法技能、英雄和魔法道具。

真实化的外交政策，贸易手段将提供多样的取胜之道。

8个教程，10个任务
超过50个不同的特定角色
发展特定角色和精英部队

同时可以控制上千个单位。

THEOCRACY

土著也疯狂

48元 简体中文版 10月上市



48元 简体中文版
9月上市

媲美《最终幻想8》的东方唯美风格角色扮演游戏



48元 简体中文
10月上市

可直接安装运行游戏
无需《英雄无敌3》

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

网址:http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

惊世的阴谋，　绝世的剑侠
无尽的江湖路，　不归的侠客情
横空出世的一剑，　那样的灿烂辉煌



敬请期待....



地址：深圳市福田区华强北路4002号长兴大厦20楼
TEL ：0755-2075205 2075320 2075323
FAX ：0755-3784015
邮编：518028 联系人：周田伟
网址：www.gameking.net.cn

超酷炫射机类电玩游戏—雷神小组

LAYER SECTION

雷神小組

人类存亡的最后一战…

超震撼超刺激射击类电玩游戏

继饿狼传说．雷电．真侍魂．斗神传之后

雷神小组九月底强劲出击！



在人类文明高度发展后，由于太过依赖电脑，地球上多数资源全部依赖电脑设备控制、生产，某一日，电脑却遭受恶魔所控制，恶魔为了要占领地球，开始对人类展开杀戮，人类即将遭受灭亡的危机……

此时残存的人类精英聚集起来，准备使用"雷神小组"之高性能战机，对电脑中枢神经区域展开袭击，最后一战能否成功，您将是最重要的关键！

29.9 元

TRANK software

中青旅创先软件

国产即时策略游戏之大作

烽火三國 贰

强劲热卖！！



29.9 元

欢迎光临《互动游戏》网站 http://www.tranksoft.com

中青旅创先软件产业发展有限公司 邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层 电话：(010) 62617707 传真：(010) 82612538 邮编：

9月18日上市

Erste Verwirklichung

Amaranth 3D

亚玛兰斯 RPG

含MMI技术指令集的
3D动作角色扮演游戏!





38元
简装2CD



WINDOWS95/98
中文版

游戏操作界面简单明了一看就懂，节奏快，不同于一
的RPG战斗方式，立即的即时的将战斗结果表现在您的眼前
不用像回合制战斗一样的等待。

在此游戏中有着许多玄幻的宝物和华丽的魔法招式，
个人物都有着各自的武器和装备，可以让玩家很自主的操
角色的特性，还有多种的攻击防卫比美太空战士七代的3D
体场景和人物，音乐和音效的内容更是令人震撼、让人感动



浩旭科技发行
客户服务电话：010-88097424
通讯地址：北京市海淀区知春路49号希格玛公寓A座2001

上网电话 96688

我想第三个月免费上网

我打售卡热线800-810-2424

我要每月无限时上网冲浪



买此卡享受24小时免费服务承诺

本活动规则解释权归北京统一网络系统有限公司

活动规则

8月20日-10月20日期间购买"世纪互联网"包月卡的用户均可参加"用两月送一月"的优惠活动。

即第一个月136元买卡，第二个月128元续费，第三个月获赠整月上网时间（上网电话费半价）

活动注意事项

- 用户必须在2000年10月20日前注册激活帐户，方可参加"用两月送一月"活动
- 包月卡帐户的使用，以您注册之日起至次月同一日为一个标准计费月
- 包月卡续费时，请务必在标准计费月截止日期前进行续费，否则帐户将被停止使用，同时不再享受"用两月送一月"的优惠

"世纪互联网"包月卡内容

- 上网电话96688（上网电话费半价），它采用新的网络接入平台，传输品质稳定，传输速度快，拨号不占线
- 包月形式，内含1个月不限时上网帐号 首付136元，续费每月只需付128元
- 赠送上网手册、上网软件-万用罗盘5.0

24小时免费服务承诺

24小时内免费送"卡"上门
24小时内免费上门安装、调试
24小时内免费上门培训
24小时内免费上门收取续费（需300元以上）
24小时800-810-2424热线咨询
24小时800-810-2424电话技术支持
24小时网上答疑http://osp.a-1.net

灵活购买，便捷续费

- 800-810-2424电话购卡，工程师送卡上门
- 京城各大电子市场：主要商场：主要电讯营业厅：连邦、北纬、大众软件、碧海长风各连锁店：e国1小时购物
- 遍布京城近百家邮局续费，招商银行"一卡通"、"一网通"网上续费，还可免费续费上门(需300元以上)



"世纪互联网"还有58元"小时上网卡"同期售卖

买影雷者GTS
就送价值￥200元的Polo衫

来自德国
欧洲第一品牌
六年保固

Best Buy





Auto
安装驱动程式
Driver
语言驱动程式
更新驱动程式

PC2000
编推荐奖

荣获
Magazine
年度最佳
云产品

有效期限：即日起至10/31/2000要买要快，送完为止！

荣获PC2000
编辑推荐奖

影雷者III LT

千禧年超乎您
视觉想像的显示卡

影雷者III LT

- 采用TNT2 M64 2D/3D绘图芯片
- 32MB高速同步显存
- 完全支持Direct 3D及OpenGL
- 支持AGP 2X/4X，内含3D几何及光源处理

另有影雷者III LT-16

- 采用nVIDIA TNT2 Vanta 2D/3D绘图芯片
- 16MB高速同步显存，支持AGP 2X/4X

影雷者X (SDRAM)

千禧年最强悍的
GeForce 256™3D显示卡

- 使用史上最快的nVIDIA GeForce 256GPU处理器
- 32MB高速同步显存
- 完全支持Microsoft+DirectX 7及OpenGL作业平台
- 独立的四个32-Bit贴图引擎

影雷者MX

NEW

Size最小威力最大

- 采用nVIDIA GeForce2 MX GPU
- 32MB显存
- AGP 2X/4X
- 高速即时运算贴图与光影效果
- 支持3D雷眼立体眼镜
- 完全支持Microsoft+DirectX 7及OpenGL作业平台

影雷者GTS

艾尔莎最新一代
超现实主义加速卡

- 采用nVIDIA GeForce2 GTS芯片
- 32/64MB DDR 双频宽显存
- Hyper Texel 架构，每秒像素处理速度突破十亿
- 完全支持Microsoft+DirectX 7及OpenGL作业平台
- **另有视讯输出/输入版本，可做影片撷取、编辑、视讯会议、VCD/DVD播放等**

经销商

-62571335	合肥蓝地	0551-4664756
-23001766	福州尼普顿	0591-3315708
-27423526	福州大同	0591-3315789
71-3814616	厦门坤威	0592-2222282
1-6966698	厦门天同	0592-2222138
1-6990749	武汉华兴	027-87875575
2-3809511	武汉宇光	027-87858795
-23966626	南昌拓金	0791-6204115
1-5624734	南昌联众	0791-6273571
1-2546553	广州金硕	020-87592635
1-3645348	深圳信昂	0755-3681263
1-3640118	湛江华科	0756-2237810
-5516157	长沙时远	0731-4112451
-4294873	南宁怡隆	0771-5315580
-54901794	南宁风行	0771-5311373
-32180908	柳州微扬	0712-2805948
-62538240	贵阳成冠	0851-5812390
-3350606	成都遁洋	028-5231111
-3377862	成都骏达	028-5440602
1-8828820	成都新达	028-5432389
1-8842960	重庆八达	023-68790391
2-5308515	重庆四维	023-68791511
0-2790213	云南华震	0871-5148737
7-8815209	新疆东玮	0991-5818945
4-7286635		

w.elsa.com/asia

艾尔莎
ELSA

全球六年保固，来自德国欧洲第一品牌显示卡

dems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

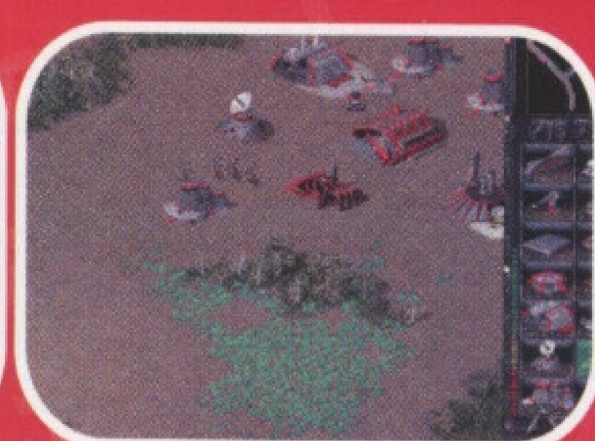
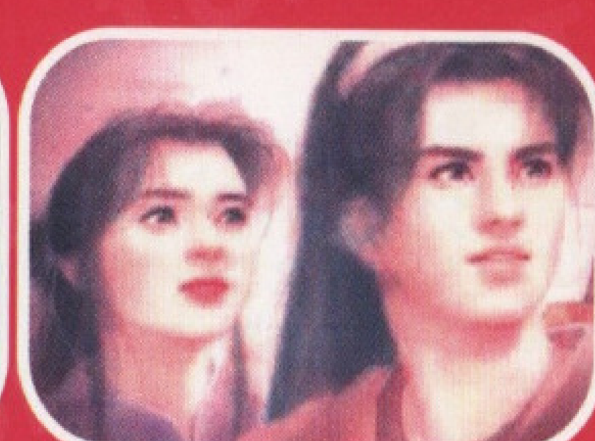
热线：020-87742835
热线：020-87582151

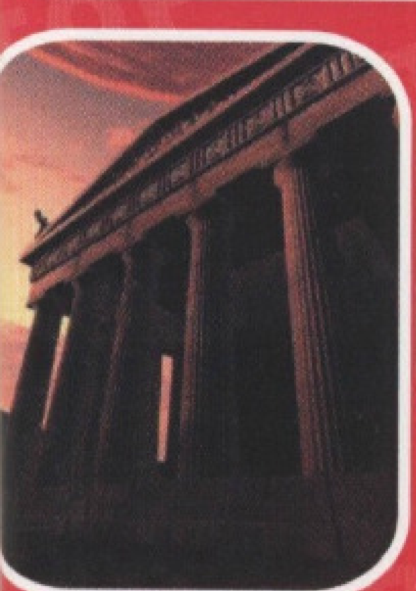
艾尔莎影雷者系列
中国总代理：
ON-DATA 昂达电子有限公司

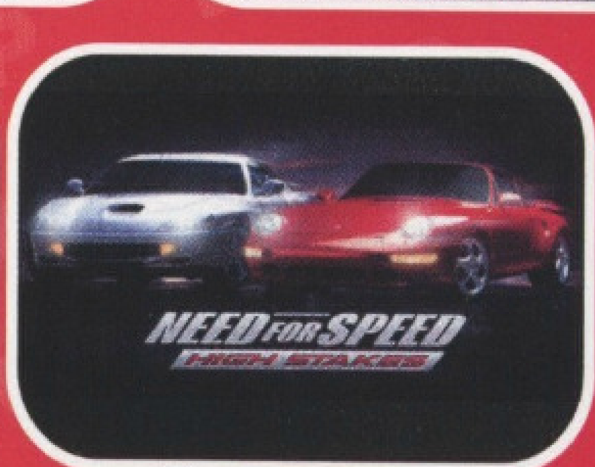
E-mail: ELSAinfo@21cn.com
www.wonder.com.cn

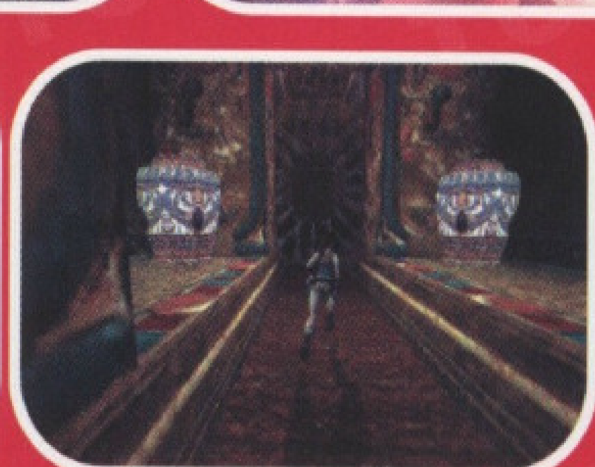
TOP TEN 五周年



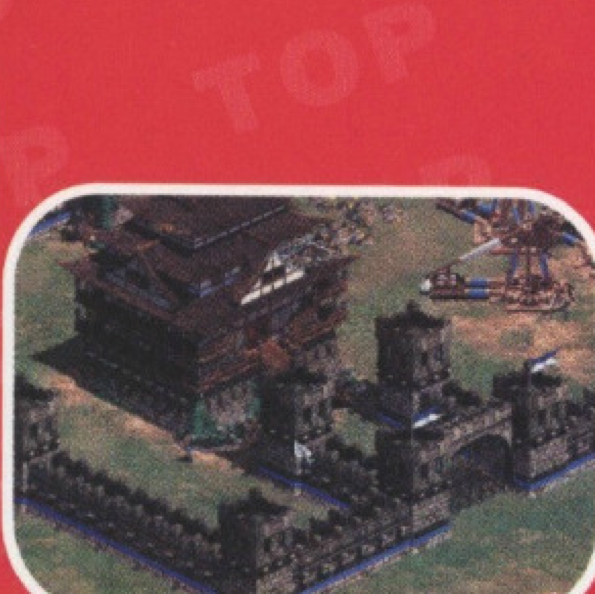




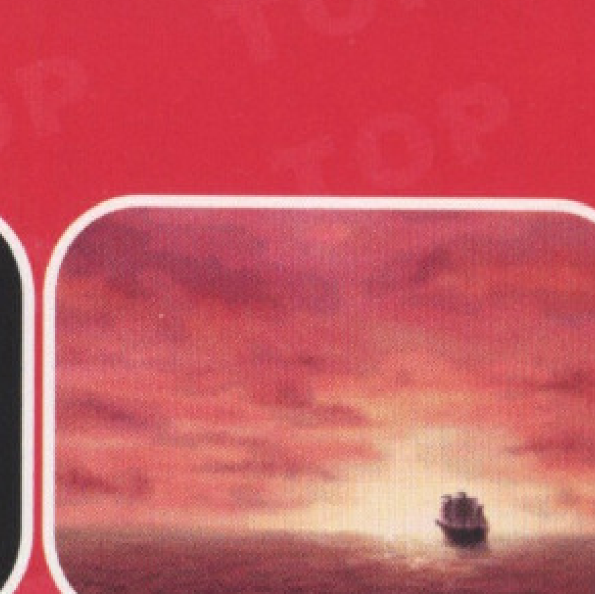




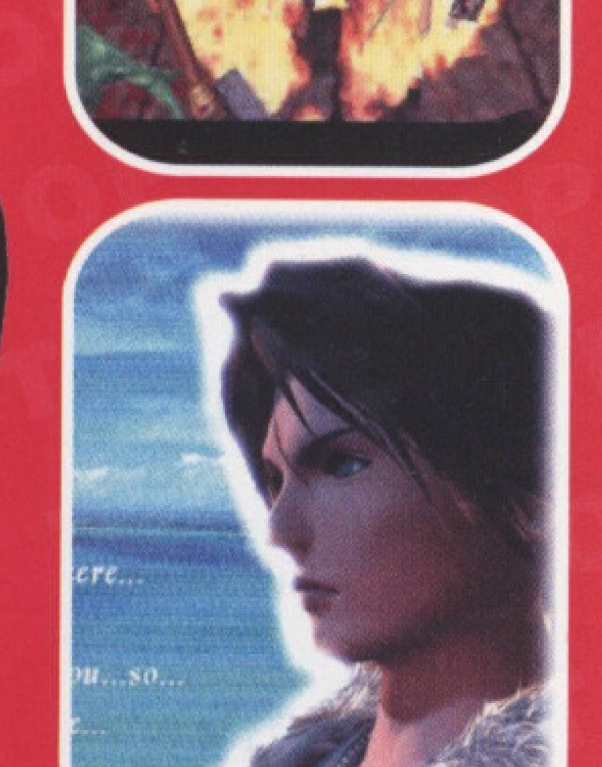


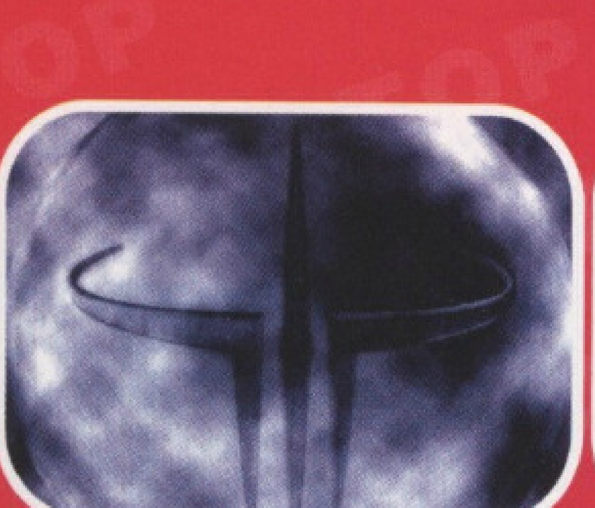




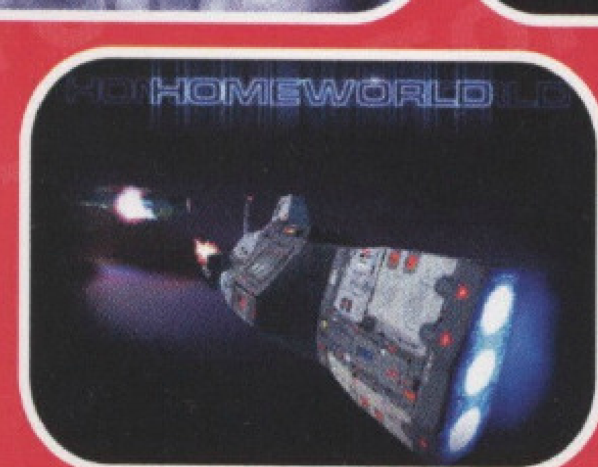

TOP














晶合实验室

零售价 ￥：6.5元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN